CASUS Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

81 juin juillet 94

AMBRE

le jeu de rôle
sans dés



Sous les dés, l'Idée
le générateur de scénarios

Contrez les Légions obscures avec
Blood Berets

The Longest Day
le wargame d'actualité



255 FB - 9 FS - 5.50 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

Élosis : un scénario 16 p. pour Mega



Bronx agence

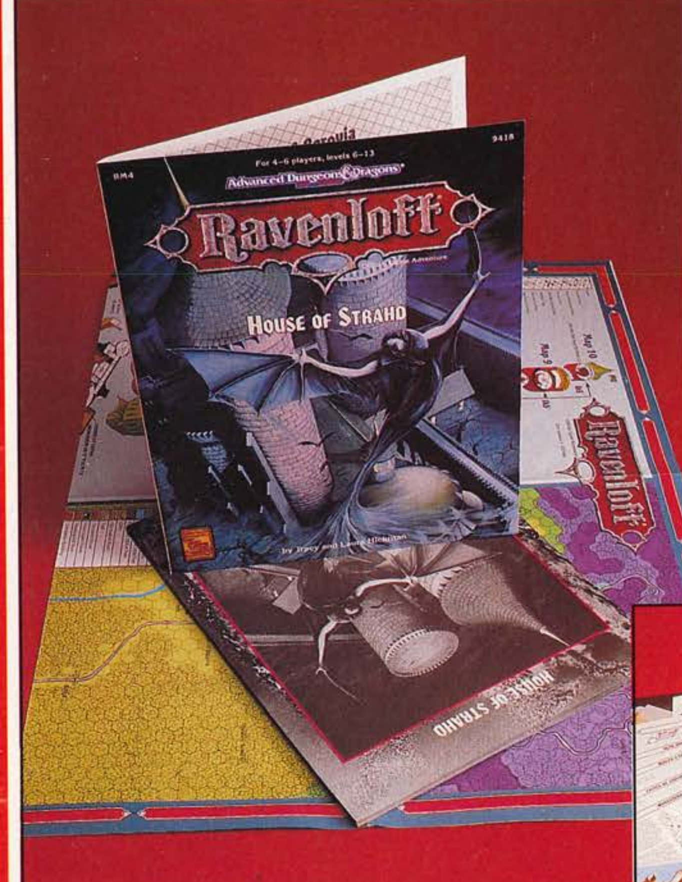




Aventures de jeu officiel

Le Royaume d'Épouvante

LA DEMEURE DE STRAHD



Disponible maintenant **en version française**

Au-delà du village de Barovie est perché le château Ravenloft, la demeure et forteresse du seigneur vampire Strahd von Zarovich. Des légendes prétendent que Strahd vole avec les chauve-souris et court en compagnie des loups pour terroriser la région. Le Comte Strahd est puissant, et son château est terrifiant !

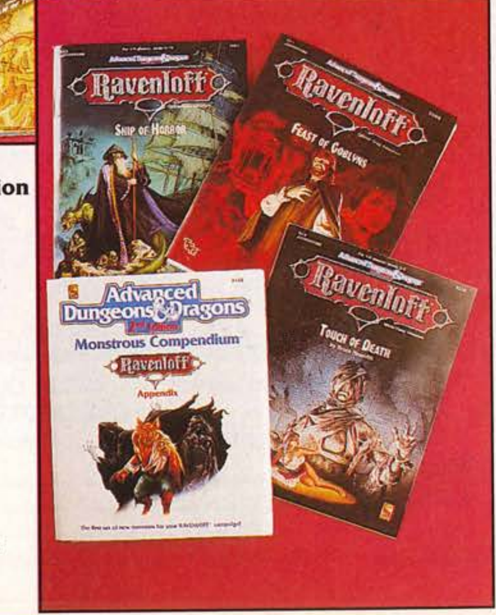
D'anciens récits parlent d'oubliettes et de catacombes profondément enfouies sous le château. D'autres histoires rapportent les grandes salles, les trésors et la gloire de Ravenloft des siècles passés. Ce qui est indubitable, c'est que Strahd a installé des pièges mortels pour protéger son domaine.

Le maître du Château Ravenloft reçoit pour dîner. Vous êtes invité ...





Disponibles cette année **en version française**



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom
Tel: 0044 223 212517

·AMBRE·

AMBRE
LE JEU DE RÔLE SANS DÉ
DESCARTES ÉDITEUR
Wujcik • Zelazny
D'après le Cycle des Princes d'Ambre de Roger Zelazny

XV

REINE DE COUPES

ROI D'ÉPÉE

VALET D'ÉPÉE

XIX
LE SOLEIL

LE JEU DE RÔLE
LE TAROT



Je souhaite recevoir : ❑ AMBRE, LE JEU DE RÔLE SANS DÉ, au prix de 249 F franco de port
❑ LE TAROT D'AMBRE, au prix de 220 F (présentation luxe en coffret) franco de port

Ci-joint mon règlement de .... Francs à l'ordre de JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom .... Prénom ....
Adresse..
Ville ....Code Postal ....

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement - Les romans du Cycle des Princes d'Ambre sont disponibles dans la collection Présence du Futur/Denoël



81 Sommaire



Critiques

Aides de jeu & articles

Scénarios de jeu de rôle

Couverture : Didier Graffet.

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en pages 33 & 97*
Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro France métropolitaine.

Jouez dehors… Quelle drôle d'idée, les jours de beau temps, de s'enfermer dans une pièce fermée pour incarner des aventuriers chevauchant au long de vastes plaines herbues. Sachez échapper aux habitudes, et jouez dehors. Avec deux écrans de MJ trombonés ensemble, on en fait un qui résiste au vent, quelques gommes empêcheront les fiches de s'envoler, et le MJ prévoyant aura recopié ses notes sur un carnet à spirale.

Jouez en espagnol… Très franchement, si vous comprenez l'espagnol, ne vous privez pas de lire *Lieder* ou *Dosdediez*, des magazines qui voient le jeu autrement, ou de jouer à *Aquelarre* ou à *Ragnarok*, deux jeux faciles d'accès et bardés de suppléments.

Jouez au jeu de rôle… Parmi les nombreux rôlistes potentiels qui finalement se laissent séduire par d'autres loisirs, trop sont éconduits par le manque de possibilité d'initiation. Nous nous sommes associés avec une dizaine de clubs (c'est un début) pour créer les Clubs d'initiation Casus, des structures offrant un accueil régulier et des initiations par des gens rodés, motivés, à l'écoute de leurs visiteurs qu'ils soient plus ou moins jeunes. Leurs adresses seront dans chaque numéro. Faites-le savoir autour de vous, merci !

Didier Guiserix

PS : Jouez en égoïste : le hors-série scénario n° 12 qui paraît le 29 juin est aussi un spécial vacances, et vous pourrez déjà jouer dans le train ou l'avion, avec son scénario solo, son labyrôle (une vieille recette de l'ère *Jeux & Stratégie*) et une ou deux distractions hautement enrichissantes quoique solitaires.

Comevenue

Cercles d'initiation

On a eu du mal à démarrer mais l'opération Initiation commence dès début juin en France (vers le 6 juin je crois). Tous les détails des cérémonies d'investiture dans notre rubrique Clubs page 106.

C'est la saison

Après Jean-Pierre Papin qui part à Munich (Reviens, JPP reviens…), c'est au tour des auteurs de jeu d'être pris de bougeotte. Ainsi :

- Duccio Vitale passe chez Descartes Éditeur, amenant dans la corbeille de mariage sa société : Eurogames.

▶ NE PAS OUBLIER

Manif B.B.G.T.

→ Apporter Sandwich (MOA)

questions (OK)

(OK) copine

Chapi-Chapo RPG (1ère édition) (OK)

Voir page 8.

& Wellbien !

Une double page d'entrée pour vous présenter la sélection du chef, mais aussi vous parler de choses et d'autres.

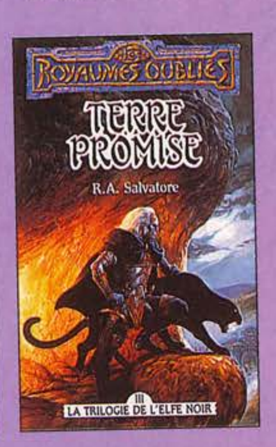
Mise en jeu !

Mise en jeu !

Chaque bimestre, Casus Belli s'associe avec un éditeur pour vous faire gagner des cadeaux ayant trait au domaine du jeu. Cette fois-ci, il s'agit des trois volumes de *La trilogie des Avatars*, chez Fleuve Noir, qui vous entraîneront dans le monde des Royaumes oubliés, pour *Advanced Dungeons & Dragons*.







SOYEZ PARMI LES 17 GAGNANTS DE LA TRILOGIE DES AVATARS

OFFERTS PAR



ET

FLEUVE NOIR

Découpez (pas de photocopie) et envoyez ce bon à Casus Belli – Mise en jeu ! 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

Mise en jeu ! Casus Belli 81
Tirage le 27 juin 1994

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

....

....

des transferts

• Les Bizien signent chez Multisim et préparent un nouveau jeu : la suite de *Hurlements*.

• *Dangerous Journeys*, le jeu de Gary « AD&D » Gygax, est racheté par TSR à GDW. Promotion ou enterrement?

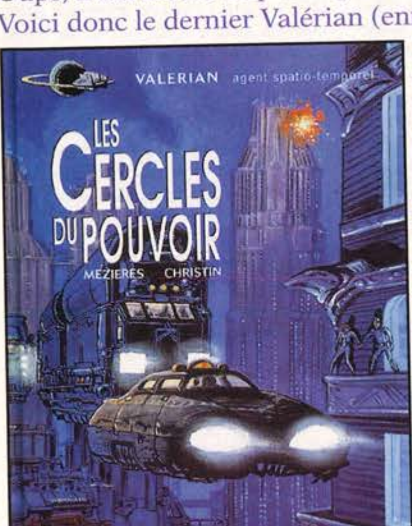
A voir dans nos pages de Nouvelles du Front.

Ambre

Eric Wujczik, l'auteur du jeu de rôle *Ambre*, sera à Paris à partir du 21 juin, pour une quinzaine de jours. À cette occasion, il fera quelques séances de dédicace dans des boutiques de jeu. Renseignez-vous auprès de votre chauffagiste habituel.

Valérian

Oups, il est arrivé trop tard pour que nous en parlions dans la rubrique Inspi-BD. Voici donc le dernier Valérian (enfin, moi je dirais plutôt le dernier Laureline) :



Les cercles du pouvoir (Dargaud). On ne vous en dira pas trop pour ménager le suspense. Signalons simplement que le cadre du scénario est tout à fait adaptable à une société galactique ou à un monde cyberpunk typique. Le dessin de Mézières a retrouvé de la nervosité par rapport aux volumes précédents, et l'histoire de Christin est fort prenante (jusqu'aux quatre dernières pages, il est plus facile de terminer une histoire que de la commencer…).

Prochain numéro : le 27 juillet.

PRÉVISIONS MÉTÉO Ludiques

Quels nouveaux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau ce bimestre ? Que nous préparent les éditeurs, les auteurs ? Quelle va être la couleur des paravents ce printemps ? Des informations aussi justes que peuvent l'être des prévisions sur des jeux pour la plupart encore dans les limbes de la création.



Le dicton du bimestre :
Même après sa mort on lui demandait encore des autographes ! (dicton cyberpunk sur les rock stars).

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Anime Virtual

• Cette société sœur du magazine *Anime Land* (consacré aux dessins animés et BD japonais) propose la vidéo cassette **La légende de Lemnear**, un dessin animé japonais inédit en France et qui a la particularité d'être en v.o. sous-titrée. La qualité est correcte, le dessin sympathique mais le scénario indigent. Espérons que les prochaines sorties compenseront ce défaut.
✉ : Anime Virtual, 15 rue de Phalsbourg, 75017 Paris. ✆ : (1) 43.80.10.83.

LE BON, LA BRUTE & LE TRUAND ?

Azure Wish Edition

• **Europa Universalis** : un fascicule de suivi du jeu, avec exemples et éclaircissements est disponible contre une enveloppe timbrée à 4,40 F, et en écrivant à AWE, 16 rue Bachaumont, 75002 Paris.
• **Xhënør** est disponible (voir fiche-jeu page 94).
• **La Foi et le Glaive** est un jeu de diplomatie à six joueurs sur le thème des luttes religieuses au VII[e] siècle, en Europe et au Moyen-Orient (juin).

Descartes Éditeur

• **L'appel de Cthulhu** : *L'évasion d'Innsmouth* (scénario ; juillet).
• **Ambre** : *Tarot d'Ambre* (en couleurs, par Florence Magnin ; juin).
• **Shadowrun** : *Le démon dans la bouteille* (scénario ; mai), *La reine Euphoria* (scénario ; juillet).
• **Ars Magica** : *Les Alliances* (guide ; paru), *L'Alliance brisée de Calebais* (scénario ; mai), *Le grimoire du mage* (guide ; juillet).
• **Le Supplément** : n° 7, spécial Star Wars et Ambre (juin).
• **Blood Berets** : jeu de plateau dans l'univers de Mutant Chronicles, traduction de Blood Berets (paru ; voir Épreuve du feu p. 92-93).
• **Diplomatie** : nouvelle édition du plus célèbre des jeux de diplomatie (juillet).
• **Charges** : règle pour jeu d'Histoire avec figurines (juin).

Eurogames

• Grande nouvelle : Eurogames est désormais une marque au sein de Descartes Éditeur, et Duccio Vitale devient directeur de collection Eurogames et directeur de l'export de Descartes. Descartes Éditeur conservera la partie jeux de rôle et jeux de plateau évolués (comme *Barbe noire* et *Dune*), tandis que Eurogames se consacrera aux jeux historiques (*Cry Havoc*...) et aux jeux pour enfants (*Montgolfière*, *Le paresseux*...). En ce qui concerne la production actuelle, cela entraîne quelques changements de planning : *Le Tour de France* ne paraîtra pas, *Condottiere* est repoussé en septembre et *History of the World* début 95.

Games Workshop France

• **Warhammer 40,000** : *Space Wolves* (livret d'armées, 88 pages noir et couleur ; paru), *Dark Millenium* (boîte d'extension avec machines de guerre, équipement et pouvoirs psy ; paru), *Codex Eldar* (guide ; juin).
• **Man O'War** : *Mer de sang* est une extension avec de nouvelles armées (créatures volantes et maritimes), pour juin.
• **Blood Bowl** : nouvelle traduction pour une nouvelle édition (la troisième) de ce jeu qui quitte Descartes pour retourner chez Games Workshop.

Halloween Concept

• **Toon** : le jeu est paru (voir fiche-jeu page 32).

Hexagonal

• **Vampire** : *Diablerie Mexico* (guide ; juin).
• **Loup-garou** : l'écran (paru), *Rite de passage* (guide ; mai).
• **Seigneurs Dragons** : ce jeu de plateau est paru (voir Têtes d'affiche).

Ludis

• Cet importateur toulousain (de jeux de rôle, de wargames et de jeu de cartes) se lance dans l'édition de jeux de rôle. Le premier produit prévu est la traduction de **Kult**, pour la rentrée scolaire.

Ludodélire

• **Formule Dé** : Cataluña, grand prix d'Espagne (juin).

MultiSim

• **Nephilim** : *Selenim*, un imposant supplément sur ces Nephilim qui ont basculé du côté obscur de la Puissance, est très beau, très occulte et très paru. Il est l'Œuvre (au noir ?) de notre collaborateur Tristan Lhomme. *L'Atalante fugitive* est un recueil de quatre scénarios sur le thème du savoir qui fuit (fin juin).
• **Rêve de Dragon** : Le Voyage n° 2 a pour titre *Un tour en Boldzarie* (fin juin).
• **Hurlements** : édité jusqu'à présent par la Lune-Sang, Hurlements passe chez MultiSim pour son chant du Phénix (symbole occulte) puisque le *Hurlelune n° 7* qui paraîtra fin juillet sera le dernier. Mais c'est pour permettre la naissance de *Chimère* (titre provisoire), un nouveau jeu de J.-L. et V. Bizien sur le même thème, avec des règles différentes (plus traditionnelles) et moins de secrets connus du seul Veneur.

Oriflam

• **Chill** : la traduction arrive en juin (voir avant-première en Têtes d'affiche).
• **Cyberpunk** : *Chrome 2* (catalogue de matériel ; paru, voir Têtes d'affiche).
• **Stalingrad Opération Uranus** est la traduction du wargame *Stalingrad Pocket* (juin).

• **Elric !** : traduction pour juillet de cette profonde refonte de *Stormbringer*.

Ormekiane Production

• **Eléckasë** : l'écran (quatre volets, avec un scénario 8 p. ; paru), puis *Le prophète et le dragon* (livret de 96 p. décrivant le centre d'Eléckasë, des nouvelles classes et races de personnages, un grand scénario ; bientôt). Pendant la période juin/juillet, l'auteur se déplace et fait des démonstrations/initiations à la demande. Pour tout contact : téléphonez au (1) 48.24.07.49 tous les mercredis de 14 h à 18 h, et demandez Alexandre.

Simulacres

• **Kamikaze** : *Le supplément E* est un huit pages format A4 consacré à la Belle Époque. Disponible chez Kamikaze Production, c/o Joël Alexandre, 21 avenue Philippoteaux, 08200 Sedan.
• **Casus Belli** : *SangDragon* (HS n° 11) et *Simulacres* (HS n° 10) sont toujours disponibles. Signalons à nos lecteurs qui demandent qu'on leur envoie les polices des symboles Simulacres, qu'ils doivent fournir une disquette en échange.

Siroz Productions

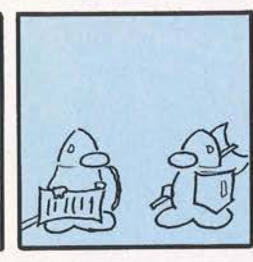
• **Scales** : *Technologie* (guide et scénarios, de couleur grise ; mai/juin).
• **Gurps** : la *2e édition* de Gurps est parue, *Gurps Japon* (guide ; juillet).
• **Bloodlust** : *Les frères de la nuit* (sur les sociétés secrètes et les armes ; paru, voir Têtes d'affiche).
• **Stella Inquisitorus** : *Stella Incognita* (guide de la conquête des planètes, plus 4 scénarios ; juin).
• **INS/MV** : *Mucho Pesos Capharnaüm* est une extension bourrée d'aides de jeu (paru).

TSR en français

• **AD&D2** : *Le manuel complet du Voleur* (règles ; paru), *Le manuel complet du Prêtre* (règles ; juin), *Le manuel complet du Rôdeur* (juillet).
• **Royaumes oubliés** : *Le monde des elfes noirs* (guide ; juin).
• **Dark Sun** : *Les terreurs du désert* (bestiaire monstrueux ; mai).
• **Ravenloft** : *La demeure de Sthrad* (scénario ; mai), *Ravenloft – Royaume d'épouvante* (boîte guide ; juillet).









MADE IN AILLEURS

3W

• **The Battle of Alma** (guerre de Crimée, 1854-1856) et **Ironsides** (guerre civile anglaise) sont disponibles. Cette société a racheté les droits de tous les wargames jadis publiés par SPI (droits appartenant un moment à TSR, qui semble donc abandonner le wargame).

Atlas Games

• **Pour Cyberpunk** : *Greenwar* (scénario ; paru), *Cabin Fever* (scénario en huis clos ; mai), *Northwest Passage* (scénario ; mai).
• **Over the Edge** : *Weather the Cuckoo Likes* (scénario ; disponible), *Friend or Foe* (guide ; mai) ; *With a Long Spoon* (scénario ; mai).

Australian Design Group

• **Fatal Alliances II** (pour jouer la Première Guerre mondiale avec World in Flames) est bientôt disponible.
• **Days of Decision** est repoussé au mois de juin.

Avalon Hill

• **Kingmaker**, un jeu de plateau sur la guerre des Deux Roses en Angleterre, devient un jeu sur ordinateur (versions Amiga et PC).
• **RuneQuest** : *Strangers in Prax* est disponible.

Chaosium

• **Call of Cthulhu** : *Investigator Companion II* (disponible, voir Têtes d'affiche), *Ye Booke of Monstres* (recueil de nouveaux monstres ; disponible), *King of Chicago* (scénarios dans le Chicago des années 20 ; juin).

• **Elric !** : l'écran est disponible, *Atlas of the Young Kingdoms* (guide des Jeunes Royaumes ; mai), *Fate of Fools* (deux scénarios ; juin).
• **Nexus** : sous ce titre est annoncé un jeu de rôle grandeur nature de SF pour 5 organisateurs et 40 joueurs (juin).
• **Nephilim** : la traduction du jeu est annoncée aux États-Unis pour août.

GDW

• **Dangerous Journeys** : *Mythus Prime* est un livret qui reprend les règles simples d'introduction (bien faites) du jeu Dangerous Journeys. On nous annonce que TSR aurait racheté à GDW les droits de ce jeu (malgré, ou à cause, de son peu de succès). Est-ce pour l'enterrer ou pour lui donner une seconde vie, l'avenir le dira…
• **Traveller** : *Traveller ref. Screen* (écran ; paru), *Deluxe Traveller* (règles ; paru), *Path of Tears* (supplément ; paru), *Smash & Grab* (supplément/aventure ; paru), *Reformation Coalition Equipment Guide* (guide ; mai). ▷





Le saviez-vous ?

Loi Toubon : tous les « modes d'emploi » devront dorénavant être en français. Une loi de ce genre existait déjà en fait. Pratiquement, cela veut dire que tout jeu de plateau (ou jeu de cartes… suivez mon regard) devrait être accompagné d'une traduction en français, sinon le législateur peut en interdire la vente dans l'Hexagone. Heureusement, les jeux de rôle, considérés comme des œuvres littéraires, en sont exemptés.



PHILIBERT



12, rue de la grange - 67000 STRABOURG - TÉL. : 88 32 65 35 - FAX : 88 32 26 37

Un mini dragon offert pour tout achat supérieur à 150F

*Expédition gratuite pour toute commande supérieure à 500F**

Jeux de rôles

GUO11N	**GURPS NVLLE EDITION**	**227**
GU21N	CONAN	159
GU031N	GURPS MAGIE	133
GU041N	GURPS ECRAN	95
GU051N	GURPS HORREUR	133
GU061N	GURPS CYBERPUNK	133
N00163	**NEPHILIM**	**213**
N00263	ECRAN NEPHILIM	39
N00363	LES VEILLEURS	75
N00463	LES TEMPLIERS	170
N00563	LION VERT	113
N00663	LES ARCANES MAJEURS	142
N00763	LE SOUFFLE DU DRAGON	208
S50005	**SHADOWRUN**	**237**
S50105	ECRAN SHADOWRUN	63
S50205	TIREZ SUR LE DRAGON	72
S50305	ECLIPSE TOTALE	72
S50405	GUIDE DE SEATTLE	180
SP0405	SUPPLT SHADOWRUN	40
S50505	LE DEMON DANS LA BOUTEILLE	85
M20005	**CTHULHU 5eED CARTON**	**190**
M21505	NOUVEL ECRAN CTHULHU	72
M21905	LES ANNEES FOLLES	250
M22705	LES GRANDS ANCIENS	132
M22805	LES MYSTERES D'ARKHAM	151
M22905	LES DEMEURES DE L'EPOUVANTE	115
M23005	EXPERIENCES FATALES	114
M23205	RETOUR A DUNWICH	114
M23305	KINGS SPORT	114
M23405	NIGHTMARE AGENCY	122
M23505	FRERES DE SANG	114
M23605	LES CARTES DE MISKATONIC	94
M23705	ORIENT EXPRESS	246
SP0305	DOSSIER SPECIAL CTHULHU	40
M40005	**STAR WARS NOUVELLE EDITION**	**180**
M40105	LE GUIDE DE STAR WAR	104
M40505	MAT DE CAMPAGNE STAR WAR	76
M40605	LE GUIDE DE L'EMPIRE	113
M40705	BATAILLE DU SOLEIL D'OR	62
M40805	OUTRESPACE	65
M40905	SUPPLEMENT STAR WAR	103
M41005	GUIDE DE L'ALLIANCE	133
M41105	PLUIE D'ETOILES	66
M41205	LES RECUPERATEURS	66
M41305	MAN D'INSTR DU GEN CRACKE	82
M41405	LE DOMAINE DU MAL	71
M41505	L'ETOILE DE LA MORT	93
M41605	LES COORDONNEES D'ISIS	71
T20005	**TORG-LE LIVRE DE BASE**	**250**
T21205	GRIMOIRE PRATIQUE PIXAUD	114
T21305	LE JAPON TECHNOLOGIQUE	161
W00105	**WARHAMMER JDR BASE**	**180**
W00405	MORT SUR LE REIK	150
W00505	LE POUV DERR LE TRONE	138
W01005	LE SEIGNEUR DES LICHES	114
W01105	ECRAN WARHAMMER	38
W01205	1ER COMPAGNON DE WARHAMMER	114
W01305	LE FEU DANS LA MONTAGNE	114
W01405	LE SANG DANS LES TENEBRES	104
W01505	LA MORT SUR LE ROCHER	104
W01605	LA GUERRE AU ROYAUME ...	114
W01705	SOMBRE EST L'AILE DE LA MORT	123
W01805	LE CHATEAU DE DRECHENFELS	123
003000U	**JRTM**	**199**
003010U	ECRAN JRTM	59
003030U	LES CREATURES DES TERRES DU MIL.	84
003550U	LA PORTE DES GOBELINS	65
400100U	NORTHWESTERN ME GAZETTER	156
007000U	**ROLEMASTER V FR (PROMO)**	**240**
007010U	ECRAN ROLEMASTER	59
007020U	CREATURES ET TRESORS	125
007030U	ROLEMASTER COMPANION	105
007510U	L'HORREUR D'ORGILLION	65
007040U	ROLEMASTER COMPANION II (VF)	NC
401060U	ELEMENTAL COMPANION	117
401800U	*ROLEMASTER COMPANION VI (VO)*	*110*
401180U	SPELL USER COMPANION	126
401810U	ORIENTAL COMPANION	116
401190U	ALCHEMY COMPANION	153
011000U	**VAMPIRE (PROMO)**	**156**
011010U	ECRAN VAMPIRE	60
011020U	DES CENDRES AUX CENDRES	93
011030U	LES LIENS DU SANG	59
011040U	CHICAGO BY NIGHT	150
011050U	SUCCUBUS CLUB	139
012000U	**LOUP GAROU**	**189**
012010U	ECRAN LOUP GAROU	NC
012020U	RITE DE PASSAGE	NC
1N011N	**IN NOMINE SATANIS NELLE EDIT°**	**209**
1N111N	NOUVEL ECRAN IN NOMINE	95
1N121N	INSH'ALLAH	120
1N131N	SCRIPTARIUM VERITAS	179
1N141N	DEMENTIA PROFUNDIS	120
1N151N	HEAVEN AND HELL	120
1N161N	MUCHO PESOS CAPHARNAÜM	120
ST011N	**STELLA INQUISITORUS**	**217**
ST021N	ECRAN STELLA	95
ST031N	STRYCHNINE IV	120
ST041N	STELLA INCOGNITA	120
BD011N	**BLOODLUST**	**226**
BD021N	ECRAN BLOODLUST	94
BD031N	FLOCONS DE SANG	137
BD041N	POUSSIERE D'ANGE (REEDITION)	137
BD051N	L'ENCLUME ET LE MARTEAU	137
BD061N	SOUVENIRS DE GUERRE	137
BD071N	LES JOYAUX DE PÔLE	151
BD081N	CONTES ET LEGENDES	137
BD091N	LES FRERES DE LA NUIT	137
BT011N	**BITUME MK5**	**139**
BT021N	ECRAN BITUME	84
BT071N	PARIS BREST	109
BT081N	PIZZA PIQUETTE	104
SC011N	**SCALES**	**226**
SC021N	ECRAN SCALES	95
SC031N	POLITIQUE	133
SC041N	TECHNOLOGIE	142
HM011N	**HEAVY METAL**	**220**
HM021N	URBAN GUERILLA	126
HM031N	ECRAN HEAVY METAL	89
HM041N	KILLING TEKNOLOGY	126
CYB119	**CYBERPUNK**	**225**
CYB219	ECRAN CYBERPUNK	85
CYB319	SOLO OF FORTUNE NLLE ED	120
CYB519	NIGHT CITY	208
CYB619	FORLORN HOPE	132
CYB719	PROTECT & SERVE	137
CYB819	LES ENFANTS DE LA NUIT	137
CYB919	CHROME	120
CYB1019	CHROME II	120
HAW119	**HAWKMOON BASE**	**240**
HAW219	ECRAN HAWKMOON	88
HAW319	L'ILE BRISEE	134
HAW419	LA FRANCE	220
HAW519	KAMARG	126
HAW619	L'EMPIRE TENEBREUX	138
HAW719	LES PORTES DU PARADIS	140
RQ119	**RUNEQUEST**	**230**
RQ419	LES MONTS ARC EN CIEL	118
RQ619	LES RUINES HANTEES	88
RQ719	LES SECRETS OUBLIES	209
RQ819	GUERRIERS DU SOLEIL	190
RQ919	LES ROI DE SARTAR	160
RQ519	GENERTELA (NVLLE EDITION)	200
ST0119	**STORMBRINGER BASE**	**227**
ST0219	ECRAN DE JEU STORM	84
ST0619	LE VOLEUR D'AMES	128
ST0719	LE LOUP BLANC	114
ST0819	LES SORCIERS DE PAN TANG	132
STO919	PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES	137
ST01019	LES SEIGNEURS DES MERS	137
PEN119	**PENDRAGON**	**230**
PEN219	ECRAN PENDRAGON	88
PEN319	CHEVALIER AVENTUREUX	190
PEN419	SANG ET LUXURE	140
PEN519	*L'ENFANT ROI*	*198*

TSR VERSION FRANCAISE

210005	GUIDE DU MAITRE	160
210105	MANUEL DES JOUEURS	160
210205	BESTIAIRE MONSTRUEUX	229
210405	BESTIAIRE DES ROYAUMES OUBLIES	130
210605	L'AVENT. DANS LES ROY. OUBLIES	150
210805	MYTHES & LEGENDES	160
211005	NOUVEAU MANUEL DU GUERRIER	130
211105	MANUEL DES VOLEURS	130
211705	LE PSIONIQUE EN FRANCAIS	130
211205	LE MANUEL DU MAGICIEN	130
212105	RECUEIL DE MAGIE	156
212705	MANUEL DU BARDE	130
240005	DARKSUN	219
240105	LIBERTE (FREEDOM)	195
240705	LES NEGOCIANTS DES DUNES	100
926305	ECRAN DU MAITRE	65
926405	FEUILLES DE PERSONNAGES	79
921705	SELENAE (MOONSHAE VF)	91
935405	LES CATACOMBES DE SOIR ETOILE	69
F03105	ROYAUMES OUBLIES	195

POUR 3 ARTICLES TSR COMMANDES : 10% DE REMISE

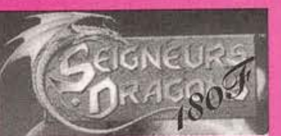
TRES LARGE CHOIX AD&D EN STOCK

AR105	***ARS MAGICA***	***237***
AR205	ECRAN ARS MAGICA	90
AR305	MAITRE DES NUITS	85
SP0605	SUPPLEMENT ARS MAGICA	40

NOUS DISTRIBUONS LES CASSETTES VIDEO "MANGA". LISTE SUR SIMPLE DEMANDE

CATALOGUE 2nde ED GRATUIT





Arrivages permanent de nouveautés U.S. AUX MEILLEURS PRIX !!!

Chaosium :

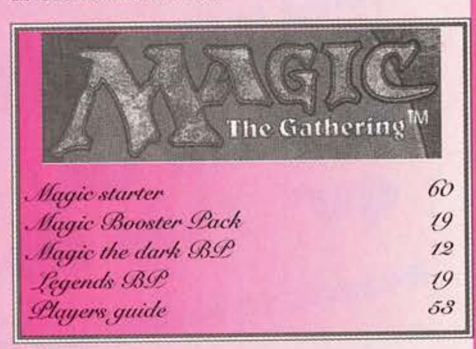
Investigator's Companion II — 80F

G.M.T :

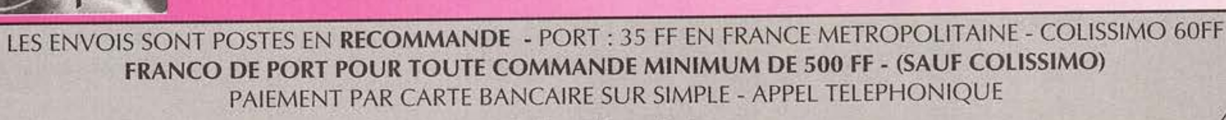
Caesar — 340F

Operation Mercury — 240F

RENSEIGNEZ-VOUS !



Magic starter	*60*
Magic Booster Pack	*19*
Magic the dark BP	*12*
Legends BP	*19*
Players guide	*53*



LES ENVOIS SONT POSTES EN **RECOMMANDE** - PORT : 35 FF EN FRANCE METROPOLITAINE - COLISSIMO 60FF

FRANCO DE PORT POUR TOUTE COMMANDE MINIMUM DE 500 FF - (SAUF COLISSIMO)

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE - APPEL TELEPHONIQUE

(*)France Metyropolitaine



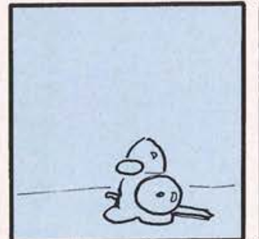
Le saviez-vous ?

On pensait que les tabloïds, ces journaux aux titres aussi improbables que : « Le chien de Claude François était extra-terrestre », n'existaient qu'aux États-Unis. C'est désormais faux puisque *Infos du Monde* paraît tous les mercredis avec des révélations du genre : Suicide à l'Élysée, c'est la faute au grunge ! Il paraîtrait néanmoins qu'une vraie information se cache dans chaque numéro. Saurez-vous la retrouver ?











MONGHOL & GHOTA

Global Games

• **Legions of Steel Advanced Rules** est un jeu de combat avec figurines, du style Space Hulk, mais plus proche des romans du cycle *Berserker* (disponible).

GMT Games

• Nombreux wargames disponibles : **Julius Cæsar : The Civil Wars / Great Battles of History**, **SPQR : The Art of War in the Roman Republic – 2nd edition**, **Africanus** (module SPQR n° 4), **Operation Mercury** (Crète 1941), **C3I** (magazine n° 3).

GRD

• **Second Front** est repoussé en juin.

Heartbreaker

• **Mutant Chronicles** : *Imperial Sourcebook* (juin).

Ianus Publications

• **Pour Cyberpunk** : *Premature Burial* (aventure ; juillet/août), *Dark Metropolis* (guide ; juillet/août), *Home Front* (aventure ; juillet/août).

ICE

• **Rolemaster** : *Sea Law* (règles maritimes ; juillet).
• **MERP** : *Middle Earth Poster Maps* (cartes ; juillet – enfin on espère), *Arnor* (guide ; juillet).
• **Champions** : *Murderers' Row* (guide ; juillet).
• **Space Master** : *Space Master Companion II* (juin).
• **Hero System** : *Horror Hero* (supplément horreur pour ce système universel ; paru).

Leading Edge

• **Dracula** : *The Lord of the Shadows* (guide ; paru).

Mayfair Games

• **Underground** : *Player's Handbook* (supplément de règles ; repoussé jusqu'en juillet), *Underground Techno* (guide ; juin).
• **DC Heroes** : *DC Technical Manual* est le dernier supplément pour ce jeu ; Mayfair en abandonne la licence.

Metropolis

• **Kult** : la campagne *Fallen Angel* sortira bientôt. Le jeu sera traduit en français par Ludis dès la rentrée.

Palladium Books

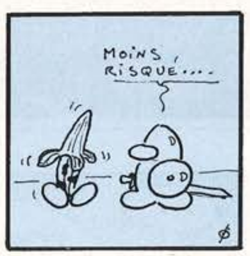
• **Rifts®** : *World Book Five : Triax™ & the NGR* (guide avec des dessins et une BD comme dans Wormwood ; paru), *Conversion Book 2 : Pantheons of the Megaverse* (paru), *Mindwerks* (guide pour Triax ; juillet).
• **Robotech™** : *Zantrædi Break-out* (scénario ; mai).
• **Macross II™** : *Spacecraft & Deck Plans vol. I* (trois volumes sont prévus ; mai).

MONGHOL & GHOTA

TU SAIS SI J'ÉTAIS TOI...







R. Talsorian Games

● **Cyberpunk** : *Wild Side* (guide ; paru, voir Têtes d'affiche), *Land of the Free* (campagne ; paru).
● **Castle Falkenstein** : quelque part, un jour, sans doute...

The Gamers

● **The Ardennes**, de la série Standard Global Serie, est disponible.

TSR

● **Spellfire** : ce jeu de cartes débarque pour concurrencer Magic : The Gathering. Les joueurs s'affronteront par le biais de royaumes. Tout d'abord Forgotten Realms et Greyhawk, en juin, que l'on pourra trouver en paquets de base (vendus par deux) et en recharges. Sont prévues pour plus tard des recharges Ravenloft (août) et Dragonlance (novembre).
● Jeux de plateau : **Wild Space** est un jeu de la même collection que l'excellent Dragon Strike mais faisant référence au monde de Spelljammer (K7 de présentation vidéo, plateau, pions ; juin).
● **AD&D ligne de base** : *First Quest* est un nouveau type de produit. Dans une boîte classique, on trouvera un écran 6 volets, une carte format poster, des figurines en plastique, des livrets de 16/32/32/8/8 pages, des dés, un CD audio. Le tout est destiné à apprendre à jouer à AD&D avec seulement 16 pages de règles (juin). *The Complete Book of Villains* (conseils pour créer les grands méchants de vos scénarios ; mai), *The Complete Paladin's Handbook* (supplément de règles ; juin), *Temple, Tower and Tomb* (une aventure pour nostalgiques, puisque ce sont trois petits « donjons » remplis de pièges vicieux, dans la lignée de Tomb of Horrors et Realms of Horror... nos compères Pat & Chris vont apprécier ; juin).
● **Planescape** : *Planescape Campaign Setting* est une boîte avec force livrets et cartes, qui décrit principalement la cité de Sigil, une porte de passage vers tous les plans (mai), *The Eternal Boundary* (scénario niv. 1-5 dans la cité de Sigil ; paru).
● **Forgotten Realms** : *Elves of Evermeet* (guide – contient des elfes – ; avril).
● **Al-Qadim** : *The Complete Sha'ir's Handbook* (règles pour ces magiciens qui commandent aux génies ; avril), *Cities of Bone* (aventures niv. 4-10 dans les ruines de Zakhara ; juin).
● Ravenloft : *Ravenloft Campaign Setting* (nouvelle édition décrivant cet univers d'horreur pour AD&D ; juin).
● **Dark Sun** : *Forest Maker* (scénario 11-13, qui abandonne le format des carnets à spirale pour revenir à un livret classique ; mai).
● **Amazing Engine** : *Metamorphosis Alpha to Omega* (l'exploration d'un vaisseau-colonie perdu dans les étoiles, point de départ de l'univers du jeu Gamma World ; juin).

Unwin & Hyman

● **Tolkien's Ring** est un essai de David Day sur l'usage de la mythologie par Tolkien.

West End Games

● **Star Wars** : *Galaxy Guide 6 : Tramp Freighters* (guide réécrit pour la 2e édition ; paru), *The Last Command Sourcebook* (paru), *Rebel Sourcebook*, 2nd edition (mai ?).
● **Shatterzone** : *Fringer's Guide* (guide ; paru), *Tech Book 1 : Ships* (mai).

White Wolf

● **Vampire** : *New Orleans by Night* (guide ; paru, voir Têtes d'affiche), *Clan Book Toreador* (guide ; paru), *The Beast Within* (roman ; paru), *Clan Book Tremere* (guide ; paru). Des pin's avec les symboles de chacun des clans sont disponibles.
● **Mage™ - The Ascension™** : *The Virtual Adepts Tradition Book* (guide ; paru), *Book of Shadows* (livre du joueur ; mai).
● **The Masquerade** : *The Masquerade Player's Kit* (livre de nouvelles règles ; paru).
● **Werewolf** : *Black Furies Tribe Book* (guide ; paru), *Bone Gnawers Tribe Book* (guide ; paru), *Werewolf 2nd edition* et l'écran (parus), *When Will You Rage* (roman ; juin).

Wizards of the Coast

● **Magic : The Gathering** : *Players' Pocket Guide* (paru, voir Têtes d'affiche) ; *Revised Edition* (paru) ; *Legends*, extension de 300 cartes est prévue pour juin. Les cartes dites « Legend » seraient à bord doré, et une seule de chaque type pourrait être en jeu au même moment.
● **Deckmaster** : *Jyhad* est un autre jeu de cartes de la série Deckmaster, prévu pour août, et s'inspirant du jeu Vampire. Les derniers tests sont en cours.
● **Talistanta** : *Sarista* (guide sur les peuples et les gitans de Sarista ; paru).

XTR

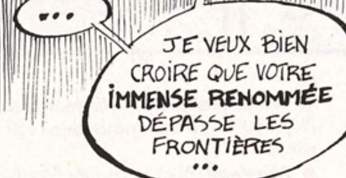
● Le nouveau jeu sous pochette plastique, **Seven Seas to Victory**, est disponible.

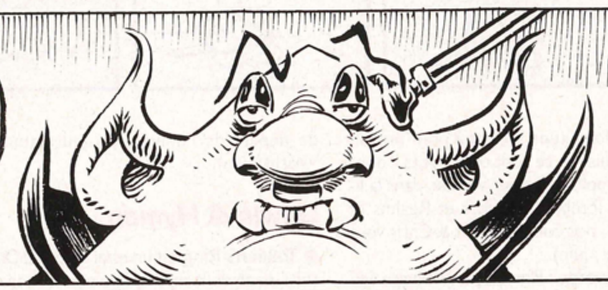


BORIS DUMÔDI



L'INCANDESCENT MAÎTRE DU MAL ENTENDU, LE COMBUSTIBLE SOUVERAIN DE L'ERREUR, L'INFLAMMABLE SEIGNEUR DU QUIPROQUO...







... L'ÉMOTION BELUGO... L'ÉMOTION ...

CLUB LE SAIGNEUR DES AGNEAUX

ICI D'ABORD INSCRIPTIONS POUR LE GRANDEUR NATURE

DUMÔDI

GROS BILLMOBILE

12

CHRIS & PAT/SEGUR

FIN

LA LETTRE DU DIPLOMATE

Calendrier

28 (13h30)-29/05 : VIe Championnat d'Ile-de-France *(Etape du Val d'Oise)*, joué à la Maison d'Eragny, Place de la Châle, ERAGNY/OISE (95). Contacter *Philippe MERLET, 8 résidence Bourgogne, 95000 CERGY, ✆ : 34.43.54.20.*

11(13h30)-12/06 : VIe Championnat d'Ile-de-France *(Etape de l'Essonne)*, joué à l'I.I.E., 18 allée J. Rostand, EVRY (91). Contacter *Stéphane GALLAND, ✆ avant 20h : 60.77.88.92, après 20h : 46.30.79.37.*

11(15h)-12/06 : Xe Championnat de France, IIe Coupe d'Aquitaine et Grand-Prix de Bordeaux, joué à Science-Po Bordeaux (campus de Gradignan), contacter *l'I.E.P. Bordeaux, ✆ : 56.84.42.52.*

14-15-16/07 : IVe Championnat du Monde (World Dip Con IV), joué à Birmingham (G-B). Contacter la Section Diplomatie c/o *Cédric BOUCHET, 2 allée du Gd. Tulipier, 92410 VILLE D'AVRAY, ✆: 47.09.61.45.* (Venez grossir les rangs des équipes de France !)

Résultats du premier trimestre 1994

15-16/01 : ***EPITA - Ve Champ. d'I-d-F (Seine St.-Denis)***, organisateur: Vincent BOUTAN, directeur du tournoi: Xavier BLANCHOT.
24 joueurs ont été inscrits ; 1er: DEBOEUF Cédric (74,82), 2e: CLERGEOT Benoît (73,76), 3e: GIBERT Paul-Louis (60,65/plus infâme traitre), Meilleur négociateur: SEVIN Cyrille.

5-6/02 : ***G.P. de REIMS - Xe Champ. de France (Coupe de Champagne),*** organisateur: Sébastien SCHERR, directeur du tournoi & arbitre: Xavier BLANCHOT.
26 joueurs ont été inscrits ; 1er: RICARD Yann (58,17/meilleur négociateur), 2e: ANGELOPOULOS Vénios/Grèce (56,81), 3e: ROULEAUX Jean-François (50,07), Plus infâme traître: UTET Jérôme.

26-27/02 : ***G.P. de NAMUR / Xe Champ. de France (Coupe de Belgique),*** organisateur: Laurent DAVE, directeur du tournoi & arbitre: Xavier BLANCHOT.
33 joueurs ont été inscrits ; 1er: HIRSCH Alain (63,31/meilleur négociateur), 2e: CONSTANTS Thibault (58,74), 3e: JASSOGNE Raphaël/Belgique (53,95), Plus infâme traitre: BERKEN Bruno.

11-12-13/03 : ***IVe Coupe de France,*** organisateur: Rodolphe BAZIN, directeur du tournoi & arbitre: Xavier BLANCHOT.
78 participants ; 1er: SEVIN Cyrille (110,78), 2e: GIBERT Paul-Louis (102,50), 3e: DOUCET François (90,47/plus infâme traitre), 4e: CHANFREAU Frédéric (85,17), 5e: MERLET Philippe (84,94), Meilleur négociateur: MOUSELEINEN Mikeï.

19-20/03 : ***E.S.I.E.A. - Ve Champ. d'I-d-F (Val de Marne)***, organisateur & directeur du tournoi: Yaël TOUBOUL.
44 joueurs ont été inscrits ; 1er: CLERGEOT Benoît (65,52/Meilleur négociateur), 2e: SCHERR Sébastien (62,74), 3e: MOUSELEINEN Mikei/GIRAUDON Bruno-André (60,43), Plus infâme traitre: CASTETS Philippe.

9-10/04 : ***G.P. d'Aix en Pce - Xe Champ. de France (Coupe P.A.C.A.)***, organisateur: Stéphane TIMPANO, directeur du tournoi & arbitre: Samy MALKI.
32 joueurs ont été inscrits ; 1er: SEVIN Cyrille (71,72), 2e: ATTIAS David (71,59/meilleur négociateur), 3e: GENTRIC Stéphane (59,07), Plus infâme traitre: GUIT Laurent.

16-17/04 : ***ESSEC - Ve Champ. d'I-d-F (Val d'Oise)***, organisateur & directeur du tournoi: Emmanuel LORGE.
20 joueurs ont été inscrits ; 1er: BLANCHOT Xavier (76,61/meilleur négociateur/plus infâme traitre), 2e: ALEXANDRE Laurent (64,47), 3e: HIRSCH Alain (51,88).

Vous pouvez bénéficier de réduction lors des inscriptions aux tournois de Diplomatie homologués en prenant votre LICENCE 94 (50 F) ou votre LICENCE MULTIJEUX (250 F) qui confère la gratuité de l'inscription à ces tournois (adressez votre chèque à l'ordre de la FFJDS, 11 rue Molière, 75001 PARIS).

Contacts

Renseignements FFJDS : Elise BRUN,
16 av. P. Bert, 92190 MEUDON - ✆ : (1) 46.26.75.91.

Editeur

Jeux Descartes,
1 rue du Colonel
Pierre Avia
75503 Paris
cedex 15





Petites Annonces

DIVERS

– **Cherche joueurs de JdR & Reversi/Othello par correspondance.** Claudine Gavinet - Quartier Jacquemont - **38160 Saint-Antoine-l'Abbaye.**

– **Recherche carte de l'Angleterre du monde d'Arthur même photocopié. Urgent!** Demander Stéphane au (16) 65.31.93.06.

– **Nouveau: Mega rapide permet la création, modif. et les conseils pour Mega 3 sur Atari ST** pour 50 F. Laurent au (16) 89.64.44.92 **(68).**

– **Zine Rêve de Dragon cherche encore des rédacteurs ou illustrateurs.** Tél: 60.89.04.26. Après 19 h, demander Jean-François.

– **Recherche dessinateurs type mangas pour illustrer JdR.** Sybille Marchetto-Picard - 141 B, rue Felix Mayol - **83200 Toulon.** Tél: (16) 94.91.10.34.

ÉCHANGES

– **Échange Ambush contre SL ou ASL** contacter Matthieu au (16) 97.45.27.58 **(56730 St-Gildas-de-Rhuys).**

– **Échange, vend, achète nombreux JdP, JdR et figurines...** Propositions à Yohan au (16) 50.98.67.86. **(74300 Cluses).**

– **Échange nombreux jeux de rôle (AD&D², Rêve de Dragon 1ère édition...).** Contacter Stéphane Ravanello - 49, rue du Chevau-Fug - **03100 Montluçon.**

– **Échange Scales contre suppléments AdC ou Bloodlust.** Gaviglio Vincent - 6, rue de la maison brûlée - 94100 Saint-Maur.

– **Échange tout AD&D² + Scales + Vampire + Mega III + Simulacres contre tout Bloodlust ou Torg.** Contacter Samuel tél: (16) 41.76.76.32.

– **Échange ou vends JdR + ext.: Warhammer, JRTM, Légendes Celt., Table Ronde contre Nephilim + ext. ou autres.** Appeler Mathieu au 16 (1) 46.44.69.59.

– **Échange figurines Warhammer et vends Space Crusade, extensions B. Bowl...** Me contacter le soir au 16 (1) 39.19.93.78. sur 78 et 95.

CLUBS

– **The Highliner's Club: jeux de réflexion, wargames & jeux de rôle:** 1981. Ch. de Warvre - **1160 Bruxelles - Belgique.** Écrivez nous!!!

– **Les esprits de Tir-Na Nog'th recherchent âmes sur Paris (75) et environs.** Téléphoner à Olivier au 16 (1) 41.19.00.41.

– **Le Club les Templiers d'Ulric attend les joueurs de Warhammer (Battle et JdR) basé à Nantes.** Tél: (16) 40.04.23.55.

– **Les Contrées de l'Imaginaire recrutent: JdR samedi après-midi et vendredi soir à Rosheim (67).** Renseignements Sylvain au (16) 88.50.20.31.

– **Cherche partenaires pour former un club dans le 37 et cherche MJ expérimenté.** Demandez Nicolas au (16) 47.23.16.33. Laissez messages.

PARTENAIRES

– **Magicien recherche alliance sur Dijon pour Ars Magica.** Lionel Picamelot - 80 rue d'Auxonne - **21000 Dijon.** Tél: (16) 80.55.21.87.

– **Cherche joueurs/joueuses World in Flames sur Paris.** Contacter Philippe au 16 (1) 40.33.94.10 **(75 Paris).**

– **Cherche sur Tournan (77220) rôliste pour tous jeux.** Demandez Judicael au 16 (1) 64.07.07.05. Tous les jours après 18 h.

– **Ado 15 ans cherche partenaires pour Star Wars sur 01 Bugey; Nord Isère, Savoie.** Contactez Martial au (16) 79.81.92.82 **(01 Brens).**

– **MJ novice cherche: idées/scénars/montres... pour Cthulhu/Star Wars/Médiéval-fantastique.** Xavier Julien - 10, av. Léon Blum - **93420 Villepinte.**

– **Cherche désespérément rôliste tous JdR de 14 à 17 ans sur Coulommiers/Pommeuse (77). Possède JRTM.** Demander Julien au 16 (1) 64.03.99.51.

– **24 bougies - 10 ans de JdR cherche joueurs sur Chinon + vends nombreux JdR + ext. v.o. + v.f.** Demander Guy au (16) 47.93.07.60.

– **Cherche joueurs Mustang, Ailes de la Gloire, Over the reich, avions 1/72 1ère et 2ème GM sur plateau.** Appelez au 16 (1) 42.23.25.49 Stanislas **Paris XVIIIe.**

– **Cherche joueurs de Warhammer Battle. Pour grande bataille contre armée Orc/Ko 25 000 PV.** Demander Fabrice: (16) 70.56.11.07 **(Centre).**

– **Cherche MJ/joueurs imaginatifs pour jouer sans règles et tableaux dans univers originaux et personnels (29).** David au (16) 98.29.97.44 (WE).

– **Ancien Maître Bushido, Robotech, recherche joueurs ou joueuses pour JdR région Lorient (56).** Appeler Yan au (16) 97.33.94.02. après 18 h.

– **Cherche PJ ou MJ 12 ans pour tous JdR. Villeurbanne.** Appeler Rémi au (16) 78.89.32.00.

– **Cherche clubs et joueurs sur Rennes pour championnat Formule Dé et autres jeux.** Demander Yann au 40.29.27.77.

– **Rôliste 16 ans sur Toulouse (31) cherche clubs ou joueurs (âge indifférent) pour tout JdR.** Demander Benjamin au (16) 62.17.14.22.

ACHATS

– **Recherche tout matériel AD&D¹ v.o. faire offre.** Tél: (16) 92.32.18.47 H.R. Demander Vincent **(04000 Digne).**

– **Achète et échange vieilles figurines (Asgard, Citadel). Cherche White Dwarf.** Demander Bernard au (16) 91.36.25.73.

– **Achète le Lièvre et la Tortue de Ravensburger et Targui de Jumbo.** Demander Jean-Luc au (16) 28.24.15.75 le soir **(59 Dunkerque).**

– **Achète vieilles figurines Citadel sur socle plomb.** Mr. Khames T. - 20, rue des Jardins - **34830 Clapiers.** Tél: (16) 67.59.16.59.

– **Achète scénario DL 1 à 5 version française.** Contacter Fabrice au 16 (1) 69.01.90.89 **(91310 Longpont-sur-Orge).**

– **Cherche boîte figurines Grenadier -7502: Sauron's Dark ones et 7505: Isengard - ainsi que toutes choses liées à Tolkien.** Demander Eric au 16 (1) 40.92.01.71 **(92 Châtillon).**

– **Achète anciens numéros de Chaos n° 1, n° 2, n° 3, n° 5.** Achille Franck -104 avenue des Grésillons - **92600 Asnières.** Tél: 16 (1) 47.90.81.44.

– **Achète jeux sur PC: tout wargame ou simulation économique.** Tél: (16) 46.07.38.16 **(17700 Surgères).** Demander Guillaume vers 18 h.

– Achète **Grandes batailles de l'histoire** de Socomer n° 1, 12, 16 et **AADA Road Atlas** n° 1 et 4. Christophe au 16 (1) 40.10.21.20.

– **Achète figurines Mithril M5, M7, M36, M49 + Citadel Aragorn Roi à cheval. ME 81.** Fischer Fabien - 4, rue de la Fonderie - **68620 Bitschwiller.**

– **Achète extension Empire in Arms « Guerre Révolutionnaires »,** Vincent Chrétien - 9, rue Joliot-Curie - **51510 Fagnières.** CM aussi correspond.

– **Achète Les 4 dernières batailles de Napoléon, édition SPI ou TSR bon prix.** Écrire à Pieret M. - n° 80, rue Commaire B - **4000 Liège Belgique.**

– **J'achète tous White Dwarfs anglais à 25 Francs chaque.** Contacter Benjamin au 16 (1) 43.35.18.00 **(75 Paris).**

– **Achète La Bataille des quatre bras (Clash of Arms).** Contacter Julien au (16) 56.34.21.66.

– **Cherche scénario Bushido, figurine orientales, règles Warhammer 40,000.** Écrire à Lemaux Yan - 51, rue de Kerner - **56670 Riantec.**

– **Achète Bestiaire Monstrueux + écran pour AD&D² et suppléments pour Torg.** Demander Julien au (16) 65.22.58.91. **(46000)**

– **Achète JdR + suppléments pas chers (sups. pour AdC, Cyber, JRTM, Mercen...).** Demander Alexis Dufrenoy - 5, rue Neuve - **67160 Riedseltz.**

– **Cherche le jeu de plateau Targui de chez Jumbo.** Chevalier Jean - 41, allée de la Libération - **57100 Thionville.** Tél: (16) 82.88.42.06.

– **Achète anciennes figurines Mithril.** Demander Adeline au (16) 56.44.65.36. **(33000 Bordeaux).**

– **Achète: Lomez + Hurlelune 1 + Roman Scales. Vends ou échange: Emp. Galactique + Légende + Shadowrun n° 1 + nombreux suppléments.** Mathieu au (16) 62.64.56.32.

– **Achète vieilles revues Casus Belli, Runes, Dragon, White Dwarf + tout sur AD&D¹: règles, modules.** demander Benoit au (16) 62.36.65.45.

– **Achète figurines Blood Bowl toutes races.** Écrire à Rolland Fabien - 9, boulevard François Blancho - **44200 Nantes.** Tél: (16) 40.35.66.26.

– **Collectionneur achète JdR plateau wargame neufs ou anciens.** Contacter J. Bianquis - 47, rue Voltaire - **01100 Oyonnax.** Tél: (16) 74.73.66.64.

VENTES

– **Je vends 50 nains Citadel Marauder (non peints) 500 F les 50.** Michel au 16 (1) 39.80.87.00 **(95100 Argenteuil).**

– **Vends Nephilim + écran + Forlon Hope (Cyberpunk) + complete Book of Dwarves (AD&D²).** Contacter Prince Noir au (16) 91.73.41.91 (le tout neuf).

– **Groupe de joueurs expérimentés recrute pour jeux d'ambiances sur Paris, 16 ans minimum. No gros Bills (un ça suffit).** Tél: 16 (1) 45.32.66.52. **(75)**

– **Vends Stormbringer: 100 F, Hawkmoon: 100 F, AD&D²: 80 F, Creatures & Treasures 1 & 2: 60 F chaque.** Appeler Pierre au (16) 92.32.38.40 **(04000 Digne).**

– **Vends INS/MV 2e éd.: 150 F, sup. Warhammer (Emp. en Flammes): 90 F, JRTM: 90 F, B182e édition 50 F.** Demander Denis au 30.57.57.08 après 17 h.

– **Vends Fief, Gang tractions avant, Amirauté, Siège 100 F chaque.** Appeler Olivier au 16 (1) 42.73.10.56. **(75 Paris).**

– **Vends wargames pas chers état excellent. Liste contre enveloppe timbrée.** PH. Bonnefoy - 6, rue Ampère - **92800 Puteaux.** Tél: 16 (1) 42.04.65.18.

– **Vends Rencontre cosmique 50 F + Suprématie 100 F + Space Crusade 100 F.** Tél: 16 (1) 34.86.90.53, demander Arnaud.

– **Vends Stormbringer + extensions bon état.** Appeler Théo au (16) 41.65.35.56. après 20 h **(49300 Cholet).**

– **Urgent! Vends BB 2 vf. + Stars + sup. + figurines le tout 600 F. Suppléments pour JRTM.** Demander Joseph au (16) 68.04.06.96. après 17 h **(66800 Eyne).**

– **Vends Warhammer + 4 suppléments & JD+ n° 5 (spécial Warhammer) le tout en très bon état: 500 F.** Demander Seb au (156) 26.65.03.30 **(51000 Châlons-sur-Marne).**

– **Vends Les aigles + supplément n° 1, très peu servis, 200 F.** Roman Leroy - 20, allée de Park An Ty - **29000 Quimper.**

– **Vends nombreux JdR + Croisades ou échange ctr sup. Car Wars.** Jonas Hausser au (19) 41.021.944.14. 03. **(Suisse).**

– **Vends Bloodlust: 150 F, Flocons de sang: 90 F, Star Wars: 100 F, le guide de StarWars: 90 F, Paranoïa: 80 F, etc.** Olivier au (16) 39.81.48.26. **(95).**

– **Vends collection Star Wars 100 figurines, 22 vaisseaux, 4 bases. A saisir 5000 F.** Contacter David au 16 (1) 64.96.17.02 **(91 Corbeil).**

– **Vends Torg: 140 F. Carte Destinée: 40 F. Calice Pos: 50 F. Écran + aides + scénars: 50 F. Le tout 250 F.** Tél: (16) 70.20.85.84. **(03000 Moulins)** après 18 h.

– **Vends ou échange Warhammer + écran + supplément (200 F) contre autre JdR et recherche partenaires pour Pendragon.** Appeler Éric au (16) 42.89.09.24. **(13127).**

– **Vends Torg (boîte de base) vf. état neuf 130 F port compris.** Tél: (16) 62.17.14.22. Demander Benjamin **(31400).**

– **Vends scénarios joués en club: AD&D, Star Wars, JRTM, Cthulhu etc. Liste sur demande.** Laurent Sol - 40, allée Vanoise - **34070 Montpellier.**

– **Vends ou échange Torg + sup. (4) contre Cyberpunk + sup.** Contacter Fabrice au 16 (1) 47.50.33.18 **(92370 Chaville).**

– **Vends nombreux suppléments Stormbringer vf. et vo. + Tatou 1 à 14 + C.O.M. 14 à 29.** Olivier Chastan - 529, boulevard du Puits de Cale - **12100 Millau.**

– **Vends Dark Sun + Liberté, Warhammer JdR + écran + 5 extensions (500 F). Tout en très bon état.** Demander Gildas au (16) 96.94.07.91.

– **Vends Chill + scénarios + jeux de stratégie liste et prix sur demande + figurines médiévales.** NPL. Duret tél: (16) 50.95.39.25. après 19 h **(74160 Bossey).**

– **Vends AD&D: Wizard Spell Cards 100 F, Priest Cards 100 F, Castle Guide 90 F.** Antoine au 16 (1) 39.76.94.04. de 18 h à 20 h. **(78290 Croissy).**

– **Vends AD&D² + modules 700 F, Warhammer 40.000 vo: 250 F, INS/MV, Bitume 4e édition.** Appeler après 19 h au (16) 66.84.64.23. Demander Florian **(30900).**

– **Vends Fighter's Handbook, calendrier Dragon Lance 94, Elric vo. supplément R.Q, Vampire, Tatous...** Philippe au (16) 83.40.20.61. **(54000 Nancy).**

– **Vends JRTM: 100 F + Gurps vf: 100 F + nombreux suppléments Roy. Oubliés + Dark Sun + Liberté.** Demander Nicolas au (16) 20. 79.04.18. **(595010 Forest-sur-Marque).**

– **Vends RuneQuest + 6 suppléments état irréprochable le tout 600 F. 100 Skavens Citadel 1000 F le lot.** JP. au (16) 94.21.27.14. **(83130 Lagarde).**

– **Vends RuneQuest (livre de base): 100 F.** Écrire à Benoît Hermelont - Lycée Saint Louis, 44, boulevard Saint-Michel - **75006 Paris.**

– **Vends Hawkmoon complet en bon état 100 F.** Demander Thomas au 16 (1) 45.26.33.60.

– **Vends (non peintes) les 9 premières séries Mithril sauf réf. 7, 10, 13.** Tél: 16 (1) 60.88.06.17 entre 14 h et 19 h.

– **Vends nombreux JdR plateaux et Wargames dont collectors 2 raretés possibilité échange.** Contacter Franck au (16) 56.02.67.30. **(33 Bordeaux).**

– **Vends Torg + sup. + scn. neuf 250 F.** Contacter Morgan au 16 (1) 45.37.15.40. entre 13 h et 17 h **(92 Clamart).**

– **Vends Stella Inquisitorus, Strychnine IV + INS/MV, Berserker, Intervention divine, Mindstorm, écran.** Appeler Nicolas au (16) 71.48.18.01 **(15 Aurillac).**

– **Vends Nephilim, Mega III, Simulacres, Ars Magica, Rolemaster, Suprematie I & II. Réduction 20 % à 50 %. Bon état neuf.** Tél: (16) 56.33.40.01. (Franck) le soir **(33 Bordeaux).**

– **Vends INS/MV + écran neufs 1ère édition. 150 F/Killer neuf 50 F + revues prix port compris.** Sylvain Gay - 14, rue de Verdun - **601580 Nogent-sur-Oise.**

– **Vends Amirauté, Talisman, Ave Tenebrae + ex. Gurps, JRTM + ext., Hawkmoon, Excalibur, Roi Arthur, etc.** Nicolas 16 (1) 44.79.00.90. **(75 Paris).**

– **Vends Blood Bowl + Space Crusade + recharge + figurines Citadel: Gobs ou Elfes.** Tél: (16) 99.38.09.80. Demander Arnaud **(32760 St-Grégoire).**

– **Vends tout RuneQuest en version française en très bon état, bon prix (Dieux, Genertela...), ainsi que Tatous.** Appeler Alex au 16 (1) 40.68.95.69 **(75 Paris)** 19 h.

– **Vends Shadowrun I et II + suppléments en bon état.** Demander Michael au 16 (1) 43.58.10.80. **(75 Paris).**

– **Particulier vends Wargames AH GDW SPI + divers.** Demander Philippe Guyot - 14, rue Ranque - **13001 Marseille** tél: (16) 91.50.82.13 le soir.

– **Vends Barbe noire, Guerre des héros: 150 F. Blood Bowl, Illuminati, Ave Tenebrae, Centurion: 100 F/** Ct. Pascal tél: (16) 21.73.48.68. (62000 Arras).

– **Vends JRTM et James Bond (jeux de plateaux) et Chill.** Appeler au 16 (1) 42.33.40.25 **(75 Paris).**

– **Vends Stormbringer (90 F) + Cthulhu 4e édition (100 F) + Tatou 1 à 6 (15 F chaque).** Contacter Nicolas au 16 (1) 30.71.38.66. **(78 Le Vésinet)** après 18 h.

– **Vends Tir Tairngire 120 F et Suprématie 160 F (frais de port compris).** Contacter Walter au (16) 97.83.54.98. **(56100 Lorient).**

– **Vends Okinawa, PFF, Vietnam, Air Force, Baston, Gulf & Aegan Strike. Tout à moitié prix.** Stéphane Arguimbau - 7, allée Soula - **31400 Toulouse.**

– **Vends Horreur à Arkham + Warhammer + écran + personnage + écran de L'appel de Cthulhu.** Demander Gautier au (16) 87.51.72.55.

– **Vends Nephilim + écran + Arcanes + Templiers + Veilleurs 450 F + port (état neuf) + vends Dragon n° 0 et n° 1.** Demander JC. (le week end) au (16) 39.78.06.09.

– **Vends JdR, Plateaux et Wargames bas prix.** Daniel Roussigné - Chemin des Arcades Saint-Jean - **13500 Martiques.** Tél: (16) 42.06.25.90.

– **Dragon Lance! Vends tous les DL (1 à 17) + suppléments Hurlements et Vampire neufs.** Luc Verdier - 11, Hameau d'Epsom - **33270 Bouliac.**

– **Vends règles Dragon Lance + livre du monde. Harnmaster + 4 modules + carte du monde en vo. JdR Shadowrun vo. + vf.** Christopher au 16 (1) 42.49.09.37.

– **Vends The Peloponnesian War neuf: 307 F.** Dominique au (16) 48.46.06.96 après 19 h.

– **Vends cotte de maille fabrication en quinconce prix: 6000 F.** Aleric Brei Lefebvre - 15, rue du peintre - **78000 Versailles** tél: 16 (1) 39.51.57.69.

– **Vends JRTM + écran + 2 sup. tout état neuf + autres scn. et feuilles pers.: 350 F sans le port.** Demander Christian au 16 (1) 60.12.02.19.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à: CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°81 - Parution n°82: 27 juillet 94. Date limite 27 juin.

Êtes-vous abonné? ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Ventes ☐ Achats ☐ Echanges

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

Des centaines d'annonces: 3615 CASUS Rubrique PA

VENTE PAR CORRESPONDANCE

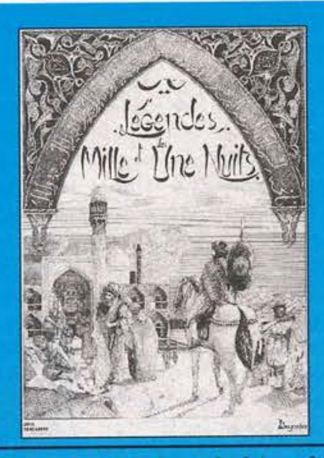
Le Temple du Jeu

LYON **BORDEAUX**

Légendes des Mille et Une Nuits

OFFERT pour TOUT ACHAT de plus de 400 F fait avant le 20-06-94* !

**Pour toute commande de jeux de rôle passée avec le bon ci-dessous. Valeur 189 F. Coffret de 2 livres. Plus de 200 pages ! Dépaysez vos joueurs !*



MAGIC

Starter 72 F
Booster 20 F
Antiquities 15 F
From the Mana Born 2 : 33 F

Vente par **CORRESPONDANCE**
BP 47 - 33036 Bx cedex
Tel 56 51 90 51

Magasin à **LYON**
268 rue de créqui (7°)
Tel 72 73 13 26

Magasin à **BORDEAUX**
62 rue Pas St Georges
Tel 56 44 61 22

Attention ! tous les articles indiqués sur cette publicité font l'objet d'une promotion exceptionnelle. Pour bénéficier de ces tarifs, toute commande doit être passée avec le bon ci-dessous.

○ Dorastor 255 F
○ *Codex 1* 39 F
□ **SCALES** 209 F
□ Ecran 95 F
□ Politique 133 F
□ *Technologie* 139 F
□ **Shadowrun** 237 F
□ Ecran Shadowrun 63 F
□ Tirez sur le dragon 72 F
□ Totale Eclipse 72 F
□ Guide de Seattle 199 F
□ Le Grimoire 169 F
□ *Démon dans la bouteil.* 85 F
○ *Paradise lost* 89 F
□ **Star Wars 2** 180 F
□ Guide star wars 104 F
□ Chasse à l'homme 59 F
□ Materiel campagne 76 F
□ Guide de l'Empire 113 F
□ Bataille soleil d'or 62 F
□ Outrespace 65 F
□ Sup. aux règles 103 F
□ Guide alliance rebel 133 F
□ Pluie d'étoiles 66 F
□ Récupérateurs 66 F
□ Starfighters battle b. 79 F
□ Manuel général crac 82 F
□ Domaine du mal 71 F
□ Guide étoile noire 93 F
□ Coordonnées d'Isis 71 F
□ Cité des nuages 79 F
Galaxy G. ○5 ○7 125 F
○8 ○9 125 F
Planets ○1 ○2 ○3 125 F
○ Dark force rising 175 F
○ Dark Empire 225 F
○ GG10 Bounty hunt 147 F
○ Trilogie sourceb. 219 F
○ *Last command* 209 F
○ *Han solo & corp.* 169 F
○ *Rebel handbook 2* 209 F
○ *GG4 Alien races 2* 129 F
○ *GG6 Tramp freight.2* 143 F
□ **Stormbringer** ND
□ Ecran Stormbringer 84 F
□ Démons & magie 114 F
□ Loup blanc 114 F
□ Pirate des mondes 138 F
□ Chant des enfers 114 F
□ Sorciers Pan Tang 132 F
□ Perils jeunes Roy. 137 F
□ Seigneur des Mers 137 F
□ Mega poster Elric 80 F
○ **Elric RPG** 199 F
○ Melniboné 185 F
○ *Gamemaster kit* 129 F
○ **Shatterzone** 279 F
○ *Techbook ship* 163 F
○ **Talistanta** 175 F
○ *Sarista* 104 F
□ **Toon** 229 F
○ Toonuversal guide 189 F
○ Toon Tales 189 F
○ *Toon ace cat.* 182 F
□ **Torg** 249 F
□ Aysle 169 F
□ Carte Destinée 84 F
□ Calice pos. 95 F
□ Cité éternelle 119 F
□ Terre vivante 153 F
□ Empire du nil 159 F
□ Cyberpapauté 199 F
□ Grimoire Pixaud 114 F
□ Chevaliers tempêtes 59 F
□ Royaume ténébreux 59 F
□ Cauchemar 59 F
□ *Japon technologique* 169 F
○ Heavy weapons 115 F
○ *Clerics sourcebook* 163 F
○ **Underground** 225 F
○ Hell bent 79 F
○ Full strapped always 159 F
□ **Vampire** 156 F
□ Ecran vampire 60 F
□ Cendres aux cendr. 93 F
□ Liens du sang 59 F
□ Chicago la nuit 150 F
□ Succubus club 149 F
○ Milwaukee night 99 F
○ Alien hunger 85 F
○ Diablerie mexico 85 F
○ World of darkness 125 F
○ Hunters hunted 85 F
○ Storyteller's handb 139 F
○ Clanbook brujah 85 F
○ Children inquisit. 125 F
○ Guide to sabbat 115 F
○ Anarch cookbook 125 F
○ Masquerade 279 F
○ Malkavian 79 F
○ Player's Guide 2 175 F
○ Storyteller sabbat 125 F
○ Bradstreet Portf. 149 F
○ Chicago 2 139 F
○ Dark colony 125 F
○ Vancouver 125 F
○ Nosferatu 75 F
○ Diabl.England 95 F
○ Book of Nod 69 F
○ Berlin by Night 116 F
○ Clanb. Toreador 76 F
○ *New orleans by n.* 156 F
○ *The beast within* 39 F
○ **Mage** 195 F
○ Ecran 65 F
○ Chantry book 115 F
○ Loom of fate 76 F
○ Progenitors 116 F
○ Mage Portfolio 116 F
○ *Digital web* 116 F
□ **Warhammer** 180 F
□ Ecran warhammer 38 F
□ Personnage 99 F
□ Campagne impér. 159 F
□ Mort sur le reik 150 F
□ Midenheim 119 F
□ Pouvoir derr. trone 138 F
□ Kislev 149 F
□ Repose sans paix 149 F
□ Empire flammes 149 F
□ Seigneur des liches 114 F
□ Compagnon 114 F
□ Feu ds montagne 114 F
□ Sang ds ténèbres 104 F
□ Mort sur rocher 104 F
□ Guerre roy. nain 114 F
□ Sombre aile mort 123 F
□ Château Drachenf. 123 F
□ **Loup-Garou** 199 F
□ *Ecran Loup-Garou* 75 F
□ Rite de passage 83 F
○ Rage ac.New York 99 F
○ Ways of the wolf 85 F
○ Book of wyrm 125 F
○ Valkenburg fundat. 95 F
○ Under blood red m. 95 F
○ Player's guide 139 F
○ Rage acr.amazon 125 F
○ Drums ar.fire 65 F
○ Umbra 145 F
○ Caerns 115 F
○ *Rage across Russia* 115 F
○ *Black furies tribeb.* 85 F
○ *Bone gnawers tribeb.* 85 F

JEUX DE PLATEAU

□ *Seigneurs Dragons* 189 F
□ *Blood Berets* 249 F
□ *Xhenor* 325 F
□ **Formule Dé** 275 F
□ - Magny Cours 120 F
□ - Monza 120 F
□ - Hockenheim 129 F
□ - Spa 129 F
□ - Estoril 129 F
□ - Silverstone 129 F
□ - *Barcelone* 129 F
□ **Full Metal Plan.** 298 F
□ **R. Publica Rom.** 379 F
□ **Dune** 299 F
□ **Battletech** 249 F
□ **Barbe noire** 279 F
□ **Civilisation** 319 F
□ Europa universalis 389 F

WARGAMES

□ *Operation Uranus* 249 F
□ Ailes de la gloire 269 F
□ Kharkov 289 F
□ Kursk 229 F
□ Moskva 259 F
□ Cry Havoc 219 F
□ Siege 219 F
□ Coisades 259 F
□ Viking 259 F
□ Dragon Noir 1 259 F
□ Dragon Noir 2 259 F
○ **SPQR 2** 409 F
○ - War elephant 165 F
○ - Consul Rome 205 F
○ - Victory Pyrrhus 175 F
□ **World in flames** 599 F
○ - Planes in flames 299 F
○ - Africa aflame 259 F
○ - Asia aflame 259 F
○ - Annual 175 F
○ Guderian's Blitzkr 409 F
○ Mustangs 265 F
○ Korea 1995 349 F
□ Longest day 889 F
○ **ASL** 525 F
○ - Beyond Valor 419 F
○ - Yanks 379 F
○ - Paratrooper 199 F
○ - Partisans 199 F
○ - West of alamein 515 F
○ - Hollow legions 265 F
○ - Last hurrah 169 F
○ - Red barricades 265 F
○ - Code of Bushido 419 F
○ - Gung Ho 419 F
○ - Croix de Guerre 365 F
○ - Kampfg.Peiper 299 F
○ ASL 89 ○ 90 115 F
○91 ○92 ○93a ○b 115 F
□ **Squad Leader** 355 F
□ - Cross of iron 299 F
□ - Crescendo doom 345 F
□ - GI 445 F
□ Austerlitz 315 F
□ Britannia 275 F
○ Carrier 365 F
○ Adv. Civilization 315 F
○ - Trade cards 42 F
○ - Western kit 85 F
○ Civil War 265 F
○ Empire in Arms 365 F
□ Fire in the East 679 F
□ Balkan Front 365 F
○ First to fight 365 F
○ Scorched Earth 629 F
○ Urals 265 F
□ Flat Top 465 F
○ *History of world* 359 F
○ Guadalcanal 395 F
□ Gulf Strike 475 F
○ Harpoon 255 F
□ Midway 245 F
○ Pacific War 515 F
○ Pax Britannica 255 F
○ Peloponnesian w. 365 F
□ Russian Front 315 F
○ Sands of War 419 F
○ - Expansion kit 189 F
□ Vietnam 319 F
□ Wooden ships 295 F
○ *Ardennes* 289 F
○ Phase line smash 315 F
○ *Operation mercury* 324 F
○ L'armée du nord 449 F
○ Ancients II 315 F
○ Victory in west 345 F
○ Afrika 269 F
○ *Kolin: Frederick def.* 389 F
○ *Break.normandy* 189 F
○ *Matanikau* 299 F
○ *GD. 40* 309 F
○ Lion of North 379 F
○ Rise of luftwaffe 255 F
○ *Henry V* 346 F
○ Army group cent. 294 F
○ *Over the reich* 389 F

Comment effectuer votre commande ? Inscrivez les jeux que vous souhaitez commander, notez vos noms et adresses, envoyez ce bon de commande accompagné de votre règlement, sans oublier d'ajouter 35F de frais de port. Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre.**(indiquer "CB81")**
Attention ! Les prix indiqués sur cette publicité ne sont garantis que jusqu'au 30 07 1994, uniquement par correspondance.

JEUX.. PRIX..........................
....
....
....

Marque-page □AD&D □In Nomine □Ambre — GRATUIT
.........Frais de port (normal: 35 F/Colissimo: 49 F) — 35 F/49 F
pour 1 seul article, frais de port: 25 F — TOTAL ....

CASUS BELLI N°81

NOM ....
PRENOM ....
N°/RUE ....
CP/VILLE..

□ **Je désire recevoir ma commande enveloppée et élégamment présentée avec du papier cadeau.**

VENTE PAR CORRESPONDANCE

BP 47 • 33036 BORDEAUX Cedex • Tél. 56 51 90 51



Les jeux viennent d'arriver : premières impressions.

À propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : v.f. signifie en français dans le texte ; v.o. signifie écrit en étranger.

Pour Cyberpunk, en v.f.

CHROME 2

Le supermarché du cyberpunker...

As-tu vu mon nouveau cyberpied avec ancre incorporée, essayé les combinaisons de camouflage caméléon, testé la puissance dévastatrice du canon M2X Colt-Mauser, ou piloté un Swan, une Ashigaru ou carrément un Hummingbird ? Non ? Alors c'est que tu n'as pas encore jeté un œil sur *Chrome 2*...

Chrome 2, le nouveau supplément *Cyberpunk* publié par Oriflam, est en tous points le petit frère de *Chrome*. Comme lui, il propose une foule de nouveautés : prothèses, programmes, armes, véhicules, services et équipements de la vie quotidienne, de la puce qui change la couleur des yeux aux bracelets de danse rythmique en passant par l'écran cristaux liquides sous-dermique...

La série des *Chrome* est un genre de catalogue La redoute ou Manufrance futuriste dans lequel meneurs de jeu et joueurs trouvent tout le nécessaire pour équiper leurs personnages à la dernière mode. C'est la ration de nouveautés indispensable à tout bon cyberpunker soucieux de rester « au goût du jour ».

Alors précipitez-vous pour l'acheter, sinon ce sont vos ennemis qui en bénéficieront les premiers...

Pierre Lejoyeux

Chrome 2 est un supplément pour Cyberpunk, en français, édité par Oriflam. Prix indicatif : 126 F.





Pour Pendragon, en v.f.

L'ENFANT ROI

Tout petit déjà...

Si seulement toutes les campagnes pouvaient être construites comme celles de *Pendragon*... *L'Enfant Roi* est un petit bijou ! Ce supplément décrit les événements qui entourent l'accession au trône d'Arthur Pendragon, depuis la mort de son père le roi Uther en 495 jusqu'à l'apogée de son règne en 531 (date du début des campagnes du jeu de base). La campagne, divisée en trois phases, détaille année par année non seulement les événements du règne, mais aussi toutes les grandes batailles, les sièges, les aventures fameuses du mythe arthurien, la politique, etc. Pour chaque phase, est prise en compte l'évolution des techniques et des connaissances (disponibilité des armes, amélioration des châteaux, qualité des chevaux, accroissement du commerce, apparition de nouvelles compétences, etc.), ce qui permet de jouer dans un monde vivant et en mouvement. L'évolution du royaume, des frontières et des grandes villes, comme Camelot, est aussi détaillée.

Les personnages ont aussi l'occasion d'explorer le grand royaume, grâce à quelques aventures détaillées, et surtout un foisonnement d'idées brutes que le meneur de jeu n'a plus qu'à développer. Mais ils peuvent aussi rencontrer les grands héros de la geste arthurienne, discuter avec le roi ou écouter les rumeurs et potins de la cour...

Comme *Pendragon* est un des seuls jeux où l'on peut jouer une dynastie de personnages, ce supplément permet de fonder sa famille sur des bases épiques et non plus sur le papier. Vous jouerez vraiment les ancêtres de votre chevalier au lieu de les imaginer !

Anne Vétillard

Supplément pour Pendragon, édité en français chez Oriflam. Prix : environ 210 F.

Pour Cyberpunk, en v.o.

WILD SIDE

Les fixers, rois des rues...

On a longtemps pensé que les fixers n'étaient bons qu'à dealer de la drogue et à faire tapisserie. Grave erreur ! Ce n'est parce qu'ils agissent dans l'ombre et ne croulent pas sous les prothèses et les armes qu'il faut les considérer comme quantité négligeable ! Ce sont eux les vrais rois des rues...



Après *Solo of Fortune*, *Rockerboy* et *Protect and Serve*, respectivement consacrés aux solos, aux rockerboys et aux cops, Talsorian propose à présent *Wild Side*, un supplément tout entier consacré aux fixers.

On y trouve toutes les informations indispensables sur cette classe de personnage, ainsi qu'une flopée de variantes, allant du spécialiste du marché noir au maffioso en passant par l'usurier, le bookmaker, l'imprésario, le receleur, le contrebandier et l'homme de paille...

Wild Side donne au personnage du fixer, longtemps tenu pour secondaire, une position centrale. Sans lui, les solos ne sauraient où se procurer des équipements illégaux, les corporates ne pourraient engager des cyberpunkers pour leurs opérations louches, les cops n'auraient pas d'indics, etc.

Mais *Wild Side* ne s'arrête pas là. Il décrit également le monde des rues avec toute sa faune de punks, cambrioleurs, charognards, prostituées et escrocs que jusqu'à présent les cyberpunkers croisaient sans voir... A noter, en appendice, des religions et des partis politiques, des inspis, des tables d'événements et l'argot des rues (malheureusement en anglais)...

En somme un supplément incontournable pour tout joueur voulant incarner un fixer, et idéal pour tout meneur de jeu désirant peupler et animer les rues de Night City...

Pierre Lejoyeux

Supplément pour Cyberpunk, en anglais, édité par R. Talsorian Games. Prix indicatif : 100 F.

Jeu de rôle en v.f.

CHILL

A l'époque où le gothique n'était pas punk...

Chill fut l'un des premiers jeux d'horreur à s'attacher à l'ambiance dite « gothique », à l'époque où le mythe de Cthulhu faisait la loi autour des tables de jeu. Il devenait ainsi possible d'affronter vampires, loups-garous ou fantômes, sorciers vaudous et autres créatures surnaturelles de nos légendes. Si la première édition avait le défaut de proposer des scénarios trop axés sur le combat, la deuxième mouture dont Oriflam nous offre la traduction se démarque par sa volonté de créer une ambiance plus « sérieuse »... Les aventures se rapprochent maintenant plus de l'atmosphère du *Dracula* de Coppola que de *L'invasion des clowns tueurs* ou autres *Retour des mort-vivants*...

La deuxième originalité de *Chill*, et même son point fort, est son concept de la *SAVE*, la *Societas Argenti Viae Eternitata* (la Société éternelle des chemins d'argent); une société secrète fondée en 1844 à laquelle appartiennent tous les personnages. Ses membres ont juré de défendre le monde contre les sombres créatures des ténèbres et dans ce but ils les étudient afin de mieux les combattre. L'existence de cette organisation très spéciale crée un esprit de groupe, une complicité immédiate entre les personnages devenus des agents secrets impliqués corps et âme dans une guerre contre les forces du Mal... L'organisation est décrite à différents stades de son existence, depuis sa création en 1844, jusqu'en 1990, cette dernière époque se taillant la part du lion. Néanmoins, il est tout à fait possible de jouer à d'autres époques...

Les règles de jeu sont d'une complexité moyenne, et ne s'adressent pas à des débutants complets. La création des personnages s'inscrit dans la tendance actuelle, avec l'existence de dons (avantages) et de faiblesses qui permettent de créer un *alter ego* plus vrai, plus consistant. Les chiffres finissent peu à peu à s'effacer devant le roleplaying, et personne ne s'en plaindra. Signalons aussi que la maquette et les illustrations sont bien plus sympathiques que dans l'original américain de Mayfair Games.

Chill est un très bon jeu. Mais le thème et la qualité des aventures conditionnent terriblement la qualité du jeu. Il est très facile de se laisser emporter par la facilité et de concevoir des scénarios simplistes et purement guerriers. A vous de faire preuve d'imagination et de créativité à partir des excellents matériaux fournis dans *Chill*.

Anne Vétillard

Chill 2e édition est un jeu de rôle en français édité par Oriflam. Prix : environ 240 F.

Pour Bloodlust, en v.f.

LES FRÈRES DE LA NUIT

Un guide utile...

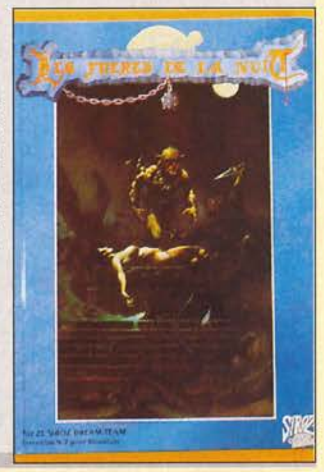
Et un septième supplément pour *Bloodlust* ! En un peu moins de deux ans d'existence, cela témoigne d'une vitalité certaine... C'est un livret charnière, qui contient toutes sortes d'informations utilisables dans la première série d'extensions, mais pose aussi les jalons de la suite, avec un changement d'époque, et l'amorce d'un changement de décor.

Nous sommes quinze ans après la fin de la campagne. L'histoire a avancé... et miracle, l'évolution est pour une fois assez positive. Trêves à répétition entre les empires derigion et vorozion, progrès techniques... c'est mieux, mais c'est encore loin d'être le paradis !

Mais l'écrasante majorité du livret (80 pages sur 94 !) est consacrée à la description de toutes les guildes (d'humains) et de toutes les sectes (d'armes). On y trouve rigoureusement de tout, des groupes mercenaires aux armes qui refusent de se laisser porter par des individus non drogués. Il y a de très bonnes choses et d'autres moins passionnantes, mais tout est utilisable. L'accent a d'ailleurs été mis sur le côté pratique, avec des PNJ, des plans de bâtiments typiques, etc. Mention spéciale aux chapitres présentant l'évolution des groupes impliqués dans la campagne (en particulier la Mort carmin...).

Mon plus gros regret reste l'absence de scénario (*Bloodlust* commence d'ailleurs à manquer sérieusement de scénarios indépendants. Les campagnes, c'est bien mais c'est long à jouer). Par ailleurs, on attend avec impatience les prochaines extensions. Voilà sept suppléments qu'on nous titille avec le mystère des origines des armes-dieux et, si j'ai bien compris, tout est en place pour qu'on l'apprenne d'ici un supplément, deux au maximum.

Tristan Lhomme



Supplément en français publié par Idéojeux. Prix indicatif : 144 F.

Pour L'appel de Cthulhu, en v.o.

INVESTIGATOR'S COMPANION II

Indispensable ?

Second volet d'une série d'aides de jeu décrivant les années vingt, cet *Investigator's Companion* est focalisé sur les professions. En une quarantaine de pages, plus d'une centaine de courtes entrées décrivent chacune un métier et la façon dont il est pratiqué et perçu par les Américains des Années folles (y compris des professions qu'aucun joueur ou MJ n'avait envisagées avant). Tout cela est fort bien pensé, avec quelques idées excellentes (dont, enfin, la solution au problème des revenus, grâce à un système très simple de « fourchettes »).

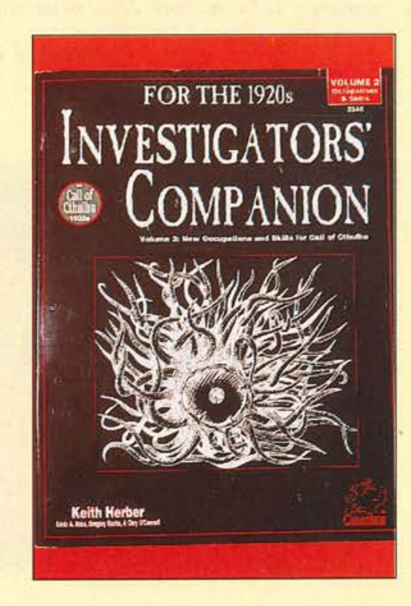
A citer également, les limitations de la SAN pour certaines professions (gangsters et autres), les encadrés biographiques sur les personnalités de l'époque... L'ensemble est immédiatement exploitable, même si toutes les professions proposées ne sont pas intéressantes, loin s'en faut.

Tout cela est complété par une vingtaine de pages d'appendices divers. La liste des compétences est celle de la Ve édition. Elle n'est pas plus intéressante, à part pour les brèves notes décrivant l'état des recherches à cette époque sur certaines disciplines scientifiques et techniques. En revanche, l'article sur les détectives privés est un des points forts. Il est très bien fait et très instructif, notamment pour tout ce qui concerne la psychologie des témoins et la manière de mener un interrogatoire...

Un ouvrage indispensable aux gardiens des arcanes, et utile aux joueurs (nettement plus que le premier de la série, en tout cas !). Vivement la traduction, tiens !

Tristan Lhomme

Supplément en américain publié par Chaosium. Prix : environ 90 F.



▷

Pour AD&D, en v.o.
PLANESCAPE
Tout est possible !

Plus qu'un énième monde pour *AD&D*, *Planescape* est à la fois un lien fonctionnel entre tous les univers existants et une source d'aventures inépuisable. Le pari était risqué : permettre aux aventuriers de se déplacer d'un plan à l'autre, ce qui était déjà possible en théorie mais jamais très clairement explicité. Contre toute attente, le résultat est tout à fait original. Qu'est-il arrivé à TSR ? Car avec *Planescape*, on entre de plain pied dans un univers hallucinant, servi – ce qui ne gâte rien – par une présentation exceptionnelle. La boîte contient trois livrets. Le premier, assez mince, est destiné aux joueurs. Il détaille l'organisation des plans d'existence (et les règles qui la régissent) et passe en revue les principales « factions », sortes d'écoles de pensée qui possèdent chacune leur vision de l'univers. Le nihilisme et l'anarchie sont ici des lieux communs...
Le second livret s'attache surtout aux règles : les effets des sorts sur les différents plans, comment passer d'un monde à l'autre, etc., puis s'attaque à l'énumération descriptive des plans dits « extérieurs ».
Le troisième (96 pages) nous parle encore de plans mais fait surtout honneur à la cité de Sigil, ville presqu'onirique plongée dans un brouillard perpétuel, carrefour de l'univers défiant toute logique, sur laquelle s'ouvrent toutes les portes du monde...
Une ambiance, un climat, une personnalité incontestables : on est loin, à mon avis, du travail professionnel mais désespérément conventionnel réalisé avec *Forgotten Realms*. *Planescape* regorge de surprises : créatures originales, architectures et philosophies pareillement torturées, visions surréalistes... Sigil, par exemple, est une ville qui vaut à elle seule le détour : elle surprendra les « donjonneurs » les plus endurcis. Quatre cartes recto verso, un livret de monstres (en couleur) et un écran de toute beauté (le tout illustré par un artiste au style très personnel) complètent ce qui s'annonce comme une révélation, à tel point qu'on se demande comment on a pu jusqu'à présent s'en passer.
Un point de passage désormais obligé pour les aventuriers de Krynn, Toril, Athas et les autres...

Fabrice Colin

Un monde pour AD&D2, en anglais, édité chez TSR. Prix : environ 230 F.



Pour Magic : The Gathering, en v.o.
POCKET PLAYERS' GUIDE
Le manuel des Magic Juniors

Le jeu *Magic : The Gathering* commence à avoir un certain succès en France, surtout depuis qu'il est un peu plus facile de se procurer des cartes (bien qu'il y ait encore des progrès à faire dans ce sens). Ce guide du joueur (déjà nommé *PPG*) propose plusieurs chapitres d'intérêt divers : notes du créateur, informations sur le monde de Dominia, règles du jeu, variantes et jeu à plusieurs, liste de cartes, questions et réponses. Les règles du jeu sont les mêmes que celles du paquet de base, mais avec à chaque fois des exemples et des conseils. Mais l'expérience prouvant que les joueurs posent toujours les mêmes questions sur les mêmes sujets, elles sont complétées par de très nombreuses questions/réponses. Cela servira autant aux débutants (qui interprètent mal de nombreuses règles) qu'aux déjà vieux routards (qui commencent à craquer à force de répondre cent fois à la question : les murs sont-ils des créatures ?). Un chapitre très intéressant indique les différences entre les règles de l'ancienne édition et celle de l'édition révisée (actuelle). Les listes de cartes ne serviront qu'aux joueurs un peu isolés, les autres ayant déjà des listes plus complètes. Enfin, la nouveauté vient surtout des variantes de règle (sur la mise notamment) et du jeu à plusieurs joueurs. Même si *Magic* est un jeu de duel, je trouve qu'il prend un tout autre intérêt à trois ou quatre adversaires.
Seul regret : on évoque à peine les extensions *Arabian Nights* et pas du tout les autres. De plus, il semblerait que le *PPG* ait déjà quelques errata officiels. Notamment, les exemples donnés sur les exemples de *Sacrifice* (p. 59) seraient erronés.

Pierre Rosenthal



Complément pour le jeu de cartes Magic : The Gathering, édité par Wizards of the Coast. Prix indicatif : 65 F.

Pour Vampire, en v.o.
NEW ORLEANS BY NIGHT
On laisse la musique de côté...

Ah, la Nouvelle-Orléans ! Anne Rice oblige, l'endroit est déjà cher au cœur de la plupart des joueurs de *Vampire*. Cérémonies vaudou, clubs de jazz, balcons de fer forgé, Bourbon Street : on connaît déjà tout ça. Ici, à défaut de Lestat, on se rabattra sur une New Orleans relookée, véritable poudrière dirigée par un prince faible et manipulé qui ne demande qu'à se faire renverser, peuplée de mages belliqueux, de Setites possédés et de vampires assoiffés de pouvoir, tous rompus comme il se doit aux exercices de machination et de manipulation les plus subtils. Il ne manque plus qu'une étincelle...
Avec Samuel Haight (encore lui !) en invité d'honneur, la capitale de la Louisiane n'est pas le lieu de villégiature idéal. D'ailleurs, dans le scénario qui occupe la seconde partie du supplément, ça commence très fort pour les PJ. Le reste de l'ouvrage présente la structure désormais classique : histoire, géographie, personnalités locales, alliances et complots divers. Faute de place, seuls quelques vampires sont décrits. C'est une tendance regrettable qui se précise depuis *Berlin by Night* et qui laisse un travail conséquent au MJ. On aurait également aimé plus de précision sur le vaudou et les habitants des marais, ainsi que sur les mages qui, apparemment, exercent une influence importante sur la ville.
New Orleans by Night est un supplément tout à fait correct mais cette ville extraordinaire aurait mérité un traitement de faveur. C'est sans doute pour se démarquer – intention à mon sens inutile – de l'influence d'Anne Rice (romantisme, érotisme et sensualité) que les auteurs ont opté, pragmatiquement, pour une ambiance plus violente et plus moderne (on lorgnera plutôt du côté du roman de Poppy Z. Brite récemment traduit, *Lost Souls*, pour se faire une idée). Plus d'action ? Si l'on veut. Mais moins de passion. C'est un peu dommage.

Fabrice Colin

Un supplément en anglais, édité chez White Wolf. Prix : environ 150 F.



MAGASINS GAMES WORKSHOP®

PARIS CENTRE



10 rue Hautefeuille,
75006 Paris
Métro/RER St Michel
Tel (16 1) 46 33 20 01
Ouvert de 10h30 à 19h du
lundi au samedi.



Initiations / participations à la peinture des figurines Citadel et aux jeux Games Workshop de 10h30 à 19h dans tous nos magasins.

PARIS SUD

13 rue Poirier de Narçay,
75014 Paris
Métro Porte d'Orléans
Tel (16 1) 45 45 72 03
Ouvert de 10h30 à 19h du
mardi au samedi.





LYON

10 RUE JOSEPH SERLIN
69001 LYON
Métro Hotel de Ville - Louis Pradel
Bus : Arrêt Hotel de Ville
lignes 1, 6, 13, 18, 19, 44

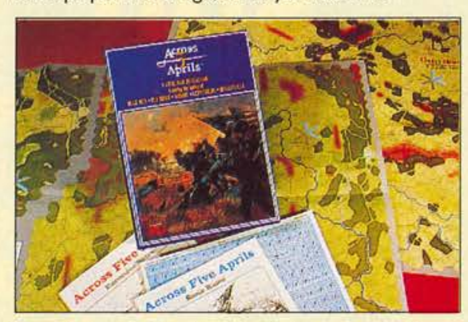
OUVERTURE DEUXIEME QUINZAINE DE MAI

Wargame en v.o.

ACROSS FIVE APRILS

La guerre de Sécession pour tous

Les « nouveaux wargames » permettront-ils à notre passe-temps favori de gagner un plus large public ? En tout cas, les éditeurs font de leur mieux dans ce but. Les jeux simples et bien présentés se multiplient. Nous avons trop tardé à vous parler de *Across Five Aprils*, « pentagame » dans la lignée des fameux *Blue and Gray*, mais avec ces plus qui font toute la différence entre un jeu toujours agréable mais qui porte son âge, et un jeu moderne.



Les principes ? Cinq batailles de la guerre de Sécession dans une même boîte, dont Gettysburg et Shiloh, mais aussi Bull Run et les moins connues Pea Ridge et Bentonville. Toutes ont eu lieu en avril... ou à peu près... d'où le nom du jeu. Peu de pions (352 pour le tout), mais ornés de silhouettes et non de symboles Otan. Des cartes beaucoup plus jolies que les bonnes vieilles SPI. Des règles très courtes et ultraclassiques... sauf sur un point !

La séquence de jeu est gouvernée par le tirage au hasard de pions dont chacun correspond à une des divisions de l'un des deux camps. Lorsque son pion est tiré, une division a droit de bouger. Chaque adversaire possède en plus un pion de combat : les combats (obligatoires entre unités adjacentes) ont lieu lorsque c'est ce pion qui sort. D'où une incertitude permanente et ma foi fort réaliste. Le vainqueur est en effet le joueur qui réussit le mieux à maîtriser ces hasards de la guerre. Que demander de mieux à une simulation ?

Quelques règles spécifiques de scénario donnent à chaque affrontement un parfum original. Et on peut s'amuser sans avoir passé des heures à se creuser la tête devant la règle, mais sans avoir pour autant l'impression de faire du pousse-pions. Est-il utile de dire que j'applaudis ? En fait, je n'ai qu'un seul reproche à formuler : Victory Games a jugé économique d'imprimer les cartes de quatre des jeux (sauf Gettysburg) sur une seule feuille, deux par face ! Économie de bout de chandelle, une feuille supplémentaire n'aurait pas fait bondir le prix. Espérons que ce sera corrigé lorsque sortira le deuxième jeu de la série (hé oui, c'est déjà prévu !), qui devrait contenir Antietam et la seconde bataille de Bull Run.

Frank Stora

Across Five Aprils
est un wargame en anglais
édité par Victory Games.
Prix : environ 240 F.

Wargame en v.o.

OVER THE REICH

Un avion, c'est compliqué !

Jusqu'à une date récente, *Air Force* était le seul jeu tactique sur les combats aériens de la Seconde Guerre mondiale. Puis est venu *Mustangs*, agréable mais un peu limité. Et voici *Over the Reich*, publié par Clash of Arms, qui a tout ce que *Air Force* n'avait pas. Hélas !

Les pions sont magnifiques, quel chemin depuis les silhouettes du vieux Avalon Hill ! La carte possède une face basse altitude et une haute altitude, toutes deux aussi jolies. Bonne idée (même si on aurait préféré deux cartes !). Mais il faut en venir aux règles. Et ça se gâte. Car l'auteur a cru que « jeu de simulation » voulait dire qu'il fallait simuler exactement le vol d'un avion, et non donner aux joueurs une impression fidèle. Alors pour simuler, il simule. Tout juste s'il ne faut pas régler le mélange air-carburant sur pauvre, riche ou plein riche. Vous n'êtes pas pilote, vous ne savez pas ce que ça veut dire ? Eh bien, les règles sont comme ça. Il est affreusement compliqué de faire voler un véritable avion, il l'est aussi de faire voler un pion dans Over the Reich. Air Force n'avait guère de complications, en voici ! Bien entendu, les fiches d'avion sont remplies de tableaux de chiffres et ne comportent même pas l'une des tables les plus importantes, sous prétexte qu'elle est commune à tous les types d'appareils (Aircraft Turn Chart). On en oublie la précision historique de l'ensemble, qui contraste avec les approximations fréquentes dans Air Force.

Pourtant, les bonnes idées sont là. Le codage simultané est remplacé par un mouvement séquentiel en fonction d'une règle d'avantage, les avions avantagés bougeant les derniers (les tirs sont effectués après les mouvements). Surtout, il est possible de simuler, avec des règles moyennement compliquées, toute une mission, du décollage à l'atterrissage. Les escadrilles commencent par se déplacer sur un tableau stratégique, puis passent sur une « grille de manœuvre tactique » avant, si le combat s'engage, de rejoindre la carte dont je parlais plus haut.

Il devient secondaire que les joueurs ne disposent, comme l'indique le titre, que des avions en ligne de 1943 à 1945 au-dessus de l'Allemagne. De toute façon, si vous aimez les prises de tête et *Over the Reich*, vous aurez droit dans quelque temps à une extension sur le début de la guerre dans les airs. Sinon, attendez avec moi la parution du jeu de GMT Games sur le même thème.

Frank Stora

Over the Reich est un wargame en anglais
édité par Clash of Arms.
Prix : environ 350F.

Un wargame en v.f.

QUATRE BRAS 1815

Du napoléonien vu par les Français

Ce jeu traite à l'échelle tactique de la bataille qui opposa, la veille de Waterloo, l'aile gauche de l'armée du Nord commandée par le maréchal Ney à Wellington.

Il se présente sous forme d'une pochette plastique contenant une carte format A3, une feuille d'aides de jeu, 130 pions niveau régiment/bataillon, 52 marqueurs et un livret de règles.

Le point fort de ce wargame réside dans la parfaite simulation des possibilités et contraintes de l'interarmes infanterie-cavalerie-artillerie propre aux armées napoléoniennes. Ainsi :

- Dans la séquence de jeu : La cavalerie a une phase de déplacement spécifique, ainsi que deux mouvements spéciaux ; la cavalerie et l'artillerie ont des phases de combat spécifiques.



- Dans les possibilités de ces trois armes : L'infanterie peut se mettre en carré, étendre son influence sur deux cases en adoptant un mode extension qui simule la formation en tirailleur ; la cavalerie (différenciée en légère et lourde) peut « charger » en terrain dégagé, attaquer des unités qui ne sont pas en carré avec divers modificateurs, retraiter avant le combat, effectuer des attaques de réaction ; l'artillerie peut tirer avec de la mitraille ou des boulets, et effectuer des tirs défensifs.
- A un niveau plus général, toutes les unités peuvent adopter une formation de marche pour se déplacer plus vite ; doivent respecter des contraintes d'empilement en fonction du terrain ; doivent se rallier après la participation à chaque combat ; se réorganiser progressivement sur deux tours, en cas de désorganisation suite à un combat ; respecter dans le mouvement une orientation face-flancs-arrières ; tenir compte de l'ordre d'empilement dans la répartition des pertes.

A noter parmi les bons points du jeu : la table de résultats des combats précise et réaliste, la superficie de la carte très réduite qui paradoxalement rend cette bataille jouable pour les alliés, le temps de jeu dépassant rarement trois quarts d'heure.

Seules les conditions de victoire manquent de clarté et de niveaux et doivent être corrigées par le joueur, ce qui n'est pas très difficile après quelques parties.

En bref un bon achat, à recommander aussi bien aux vieux grognards qu'aux débutants souhaitant progresser aisément dans le wargame de type napoléonien.

Laurent Garbe

Wargame en français édité par Simulations Cornejo, disponible par correspondance pour 120 F (port compris) chez Simulation Cornejo, 44 rue de la Mormounerie, 55400 Foameix.

Jeu par correspondance, en v.f.

CONTINUUM

Rôliste par correspondance

Tiens, un jeu par correspondance... Ah non, c'est un jeu de rôle aussi ! Je connais des puristes qui vont sauter au plafond et pourtant... Certes, la gestion des caractéristiques et des compétences, de l'argent et des possessions est totalement prise en charge par un ordinateur. Cela évite les erreurs et les omissions et surtout, cela simplifie le travail du meneur de jeu. Vous avez bien entendu meneur de jeu ! Et même, je devrais dire DES meneurs de jeu.
Reprenons. Vous êtes un humanoïde (sept races possibles) et vous faites de votre mieux pour survivre dans un empire stellaire regroupant cinq systèmes et une vingtaine de planètes. En fonction de votre choix de race, vous avez certaines capacités et certains défauts, et vous habitez dans une des cités sur l'une des planètes. Dans cette cité, vous avez à votre disposition diverses guildes professionnelles et autres lieux pour gagner (ou voler) votre vie, des marchés, des bistrots spatiaux en face du spatioport... Vous pouvez rencontrer des gens qui ont des tas de choses intéressantes à vous proposer, acheter des journaux et les lire, écouter les communications du minitel de l'espace, etc.
Là où cela commence à se compliquer, c'est que vous pouvez être plusieurs centaines de joueurs à évoluer dans cet empire. Imaginez un jeu de rôle avec autant de participants ! L'idée de *ContinuuM* est de laisser toute la gestion à un ordinateur et de confier chaque planète, ou chaque groupe de joueurs, à un meneur de jeu humain (un vrai, en chair et en os) qui va donner à sa sphère d'influence une ambiance, un style de jeu qui lui sera propre. Vos achats, le plan des lieux que vous visitez (très jolis graphiques et illustrations), tous les détails matériels seront pris en charge par la machine. Par contre, les PNJ, l'ambiance de votre planète de passage ou de résidence, et tout ce qui fait qu'un jeu de rôle est quelque chose de particulier, de convivial, tout cela vient de l'interaction avec votre meneur de jeu.
La feuille d'ordres se résume à un certain nombre d'impératifs donnés à votre personnage (« Aller à l'hôtel Isis », « Prendre une chambre pour la nuit », « Parler avec le gérant »...) et de questions à poser à vos interlocuteurs (« Connaissez-vous Polo le Sceptique ? »).
L'idée est bonne, reste à voir comment cela peut évoluer. A suivre...

André Foussat

Jeu par correspondance en français, édité par Intermondes, Heugueville-sur-Sienne, 50200 Coutances. Prix : 20 à 24 F le tour.

Jeu de plateau en v.f.

SEIGNEURS DRAGONS

Rififi aérien

On ne sait pas trop pourquoi ces dragons se battent mais le fait est là : chaque joueur dirige une créature écaillée et ailée qui ne rêve que d'en découdre avec ses congénères (on aurait cependant aimé un semblant de « background » qui aurait permis de créer des scénarios plus variés). Le système de jeu est simple et clair : vous commencez par créer votre dragon (ou vous le choisissez dans une liste de douze féroces combattants) et vous le lancez ensuite à l'assaut de ses adversaires. Les combattants agissent par ordre d'initiative et doivent tout faire pour se retrouver à portée de souffle ou de griffes à la fin de leur déplacement. Certains dragons crachent du feu, du magma et de la glace, et ont donc un potentiel offensif à distance très supérieur à celui de leurs griffes, alors que certains autres armés de griffes aussi aiguisées que des rasoirs préfèrent attaquer au contact. La vitesse et la manœuvrabilité des dragons sont établies en prenant en compte leur envergure et leur poids. Les règles avancées du livret de règles permettent de doter chaque dragon d'un être humain (chevalier, archer, magicien, etc.) qui lui sert de cavalier, ce qui ajoute encore aux possibilités offensives de ces sales bêtes.
La présentation du jeu est exemplaire puisque la boîte contient des petits dragons en plomb à monter soi-même (ce n'est pas une corvée, c'est même primordial puisqu'il vous faudra assembler la créature exacte que vous dirigerez ensuite). On dispose pour cela d'ailes et de corps de cinq ou six tailles différentes. A vous de savoir si vous préférez un dragon lourdaud aux petites ailes ou un minuscule reptile aux grandes ailes.
Le principal problème de *Seigneurs dragons* est que l'initiative (basée sur le jet de 2d6, légèrement modifiée dans les règles avancées) a un effet primordial, voire critique, sur le déroulement du tour, et que cela peut handicaper considérablement un joueur malchanceux. Perdre une partie à cause d'un mauvais jet de dé est très frustrant. Il existe bien entendu des solutions pour remédier à ce problème, comme celle qui consiste à diriger plusieurs dragons à la fois (avec deux ou trois jets d'initiative, vous finirez bien par obtenir un bon résultat) mais aucune n'est réellement satisfaisante.

Croc

Jeu de plateau en français édité par Hexagonal.



Jeu par correspondance, en v.f.

FEUDAL LORDS

Arthur est mort, vive le roi !

Soit un pays, l'Angleterre de l'an 800, et quarante-six lords, tous plus ambitieux les uns que les autres. Du seigneur de Cornwall à celui du Northumber, du Kent au Gwynned, tous (oui tous) n'ont qu'une envie, reprendre le trône laissé vacant par le décès du bon roi Arthur.
Sur les quarante-six fiefs existants, seuls quinze sont attribués, de façon totalement aléatoire, aux joueurs ; les autres sont directement gérés par l'ordinateur. Chaque fief a ses particularités en termes de revenu potentiel (forêts, montagnes, accès à la mer) et ce sera à vous, seigneur des lieux, de développer une activité économique importante ou non, basée sur la pêche, l'agriculture, l'exploitation minière, ou des échanges commerciaux, risqués mais fructueux, avec l'étranger.
Feudal Lords tient compte, dans le calcul du comportement des LNJ (lords non joueurs), de notions de vassalité et de « faveurs » achetées ou obtenues par des victoires militaires. Vous devrez donc effectuer un intense travail stratégique et diplomatique. Les conditions de victoire sont telles qu'il vous faudra dominer d'une façon directe ou indirecte au moins la moitié des autres seigneurs (LNJ compris) pour espérer remporter la partie et être couronné. Une partie complète dure entre 20 et 30 tours, avec une accélération brutale avant le dixième tour, lorsque les lords joueurs en présence maîtrisent mieux leur environnement et ont plus de moyens, tant militaires que financiers.
Simple en apparence, et surtout très facile à gérer au niveau du joueur (la feuille d'ordres ne comporte qu'une douzaine de lignes à remplir avec des codes chiffrés), *Feudal Lords* semble néanmoins tenir compte de beaucoup de paramètres dans sa simulation. Un peu de réalité historique et pas mal de hasard font qu'il est difficile de prévoir les résultats de ses actions, mais le suspense n'en est que plus grand et l'action diplomatique plus nécessaire.
Un reproche malgré tout, concernant la qualité graphique des résultats (inexistante) ainsi que celle du livret de règles ; en souhaitant que la version dont j'ai pu disposer soit fortement améliorée. Mais une note positive : *Feudal Lords* figure parmi les moins chers des jeux par correspondance disponibles en France, le tour ne coûtant que 20 F, soit une partie complète pour moins de 500 F.

André Foussat

Jeu par correspondance d'origine américaine, traduit et édité en France par Abysse JPC BP 204 - 76520 Franqueville St-Pierre.



Découvrez
Les Royaumes Oubliés
Forgotten Realms
L'Aventure dans les Royaumes Oubliés
Par Jeff Grubb et Ed Greenwood
Decor de Campagne
Bestiaire Monstrueux
Les Catacombes de Soirétoile
par Ed Greenwood
Les Monstres des Royaumes
© D&D et AD&D sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.

Ambre

Si vous ne connaissez pas le cycle des *Neuf princes d'Ambre*, vous aurez du mal à jouer à *Ambre* JdR. Et comme il serait dommage de rater *Ambre* JdR, commencez donc à lire les romans de Zelazny. Vous y découvrirez un univers à part, pour lequel a été créé un jeu à part, qui induit une façon de jouer à part...

Quand Roger Zelazny – à l'époque jeune auteur salué par la critique – entama la rédaction des *Neuf Princes d'Ambre*, il ne savait absolument pas où son histoire allait l'emmener. Il avait juste l'idée de la première scène : un amnésique se réveillant dans un hôpital de New York. Scène qui déboucherait ensuite sur un quelconque thriller...

Quant à l'histoire, elle serait contée en neuf volumes ; un frère différent serait le narrateur de chaque tome, ce qui donnerait neuf points de vue pour la même histoire.

Plus de quinze ans plus tard... Zelazny s'est tellement attaché à son premier narrateur, Corwin, qu'il a décidé de le garder pour tout son premier cycle. La saga des *Princes d'Ambre* comporte dix tomes[1], est un succès mondial qui pousse Zelazny à entamer la rédaction d'un troisième cycle. Les princes et princesses d'Ambre sont maintenant beaucoup plus que neuf et vivent de nouvelles aventures dans un jeu de rôle original...

Ombres et reflets

Le cycle d'Ambre est difficile à résumer en quelques lignes... mais en voilà le décor. Il y a bien longtemps Dworkin, seigneur du Chaos, se révolta contre ses pairs et utilisa ses pouvoirs pour fonder la ville d'Ambre. Ambre, le centre de l'univers, est réelle et fixe, seul point d'ancrage dans l'univers toujours mouvant du Chaos. De la même façon qu'un caillou lancé dans l'eau crée des ondes concentriques, se créa autour de ce « point » une infinité d'univers, reflets de la cité. D'abord très semblables à Ambre, ces « univers-reflets » se déforment au fur et à mesure qu'ils s'éloignent du centre et qu'ils se rapprochent du Chaos. On les appelle des Ombres, et notre bonne vieille Terre en fait partie.

De tous les nombreux descendants de Dworkin, c'est Obéron qui devint roi d'Ambre. A la disparition de celui-ci, tous ses enfants, princes et princesses d'Ambre, en vinrent à convoiter le trône... Leur réseau complexe d'intrigues, d'alliances et de trahisons pour parvenir à leur but est le sujet de la première série des *Neuf Princes d'Ambre*.

Ambre est le seul univers réel, et donc le seul qui vaille que l'on se batte pour son contrôle. Les princes d'Ambre possède la force primale de cet univers : quasi immortels, ils sont nettement plus forts et plus intelligents que les humains que nous connaissons. Mais surtout, ils ont reçu en héritage un pouvoir immense : celui de se déplacer à volonté dans les Ombres. Alors qu'Ambre est de nature « médiévale-fantastique » (la poudre et l'électricité n'y fonctionnent pas) un prince d'Ambre n'a qu'à se déplacer dans les reflets de sa cité pour arriver dans n'importe quel univers sorti de son imagination, du plus informatisé au plus préhistorique... Tous les univers existent dans les Ombres, la seule limite étant l'imagination. Un espace fabuleux, dont l'accès est réservé aux seuls descendants de Dworkin. Ce sont eux que les joueurs vont incarner.

ROI DE BÂTONS
CORWIN

REINE DE BÂTONS
DEIDRE

Tarot d'Ambre. Illustration : Florence Magnin.

1 *Publiés en France chez Présence du Futur (Denoël).*

Family business

Incarner un demi-dieu pouvant atteindre n'importe quel univers, n'est-ce pas à la fois banal et trop vaste comme point de départ d'un jeu de rôle ? Qu'est-ce qu'y empêche de faire « n'importe quoi ? »

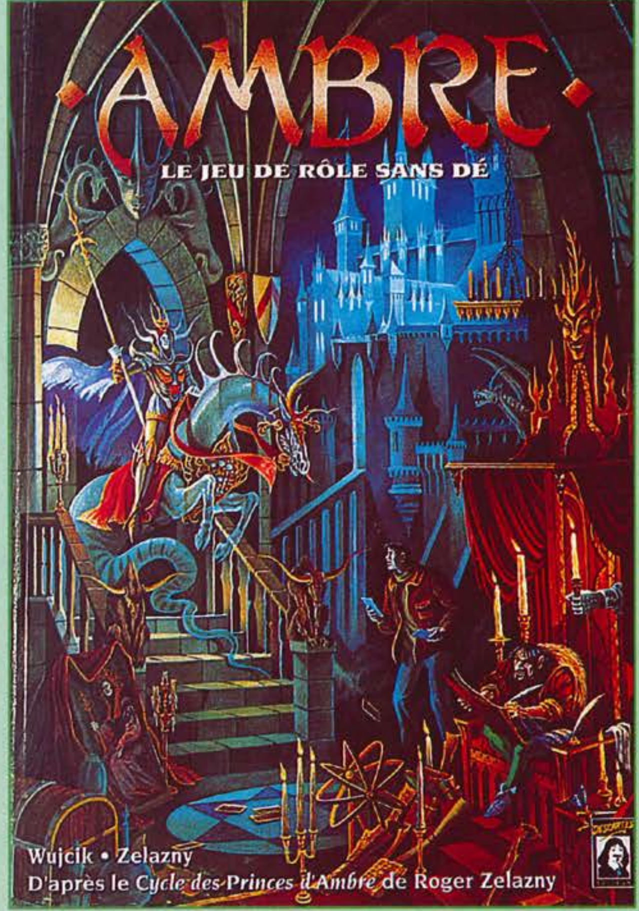
D'abord, le Chaos, ennemi juré d'Ambre depuis la sécession de Dworkin. Entre Ambre et les Cours du Chaos s'est instauré, au fil des millénaires, un équilibre de pouvoir dont dépend l'existence des Ombres. Mais cet équilibre est fragile, et chacune des deux puissances essaye constamment de gagner du terrain sur l'autre. Pourtant le monde de Zelazny n'est pas manichéen, et sa vision de l'Ordre et du Chaos n'a rien à voir avec celle de Michael Moorcock. Ambre et Chaos n'ont rien à voir avec le Bien et le Mal. Il s'agit simplement de deux conceptions de l'univers, avec chacune ses avantages et ses inconvénients. Les descendants des familles royales du Chaos font cependant de puissants ennemis pour les descendants de Dworkin...

Autre frein à un pouvoir illimité : le reste de la famille. Le pire ennemi d'un prince d'Ambre est souvent son propre frère...

Car *Ambre* est avant tout un jeu d'intrigues. Bien qu'il y ait des accalmies, ainsi que des alliances contre le Chaos, les membres de la « famille » d'Ambre (frères, sœurs, cousins, oncles et nièces) luttent en permanence les uns contre les autres afin d'obtenir sinon le trône de la cité, du moins une meilleure place sur la liste de succession, une meilleure place à la cour, la connaissance d'un pouvoir ou d'un savoir puissant... Bref, bien qu'Ambre ne soit « qu'un » univers médiéval-fantastique, la politique et la diplomatie y jouent un rôle essentiel. Ce ne sont qu'alliances, trahisons, séductions, empoisonnements, meurtres, bannissements et mutilations...

Erick Wujcik en prince d'Ambre

Ambre est le premier jeu d'Erick Wujcik publié en France. Mais celui-ci a déjà commis quelques best-sellers aux États-Unis, chez Palladium Books dont il est l'un des auteurs fétiches. Mais Erick a préféré s'autoéditer afin qu'*Ambre* reste fidèle à certains critères. Car son jeu avait tout pour désappointer le public et les éditeurs : un univers bizarroïde, moins de « moi vois moi tue », et surtout... le parti pris de ne pas utiliser de dés, ni pour le tirage des caractéristiques au hasard (Gasp ! Sacrilège !) ni pour des tables de monstres ou de rencontres aléatoires (Hérésie ! Chuckle ! Urk ! – syncope du joueur américain moyen). *Ambre* est d'ailleurs toujours seul dans ce cas. A noter d'ailleurs qu'il ne triche pas, et n'emploie pas d'autre substitut au hasard, du genre cartes ou pièces de monnaie ! Ce parti pris, les joueurs commencent à l'accepter. Mais



Le plus contemporain des jeux de médiéval-fantastique.

il y a cinq ans, Erick Wujcik était traité de malade. Et pourtant ça marche!

Création

Le personnage créé par le joueur est un prince ou une princesse d'Ambre de seconde génération. Pour cela chaque joueur dispose d'un budget de 100 points. Le personnage est déterminé par quatre caractéristiques, appelées attributs: la Psyché: intelligence, volonté, magie, combats psychiques; la Force: combat à mains nues; l'Endurance: résistance, santé, régénération; et le Combat: utilisation d'armes, tactique et stratégie. La valeur de ces attributs est achetée lors d'une vente aux enchères. Les joueurs décident ou non de miser un certain nombre de points afin d'obtenir «le premier rang» dans la caractéristique en jeu. Cette mise aux enchères se fait oralement: «A ma gauche, Barnabé avec une mise de 25 points; à ma droite, Monique avec 33, devant Cunégonde pour 23 et Pierre pour 12... Alors? Le premier rang en Psyché va-t-il être attribué à Monique? Qui dit mieux? Une fois... Deux fois... Trois fois! Vendu!» Tout point misé est perdu, et sert à déterminer le rang obtenu par le joueur. Dans l'exemple, le premier rang en Psyché est donc attribué à Monique avec une valeur de 33, le second à Barnabé (25), le troisième à Cunégonde (23) et le quatrième à Pierre (12). Ceux qui n'ont pas misé obtiennent par défaut le Rang ambrien, un pis-aller qui les rend quand même largement supérieurs aux créatures du Chaos ainsi qu'aux humains. Il est possible de descendre en dessous de ce Rang ambrien en «soldant» un ou plusieurs attributs: descendre un attribut au Rang chaosien rapporte 10 points, au Rang humain 25 points. On peut donc incarner un membre de la famille royale d'Ambre n'ayant aucune caractéristique ambrienne. La vie quotidienne sera difficile, c'est certain, et nous le déconseillons fortement, mais le bonus conséquent de points ainsi obtenu permet d'acheter un maximum de pouvoirs magiques et autres avantages.
Mais avant d'en venir à la magie, un coup d'œil sur le système de jeu.

Un système sans hasard

Chaque personnage a maintenant ses quatre attributs déterminés.
Le principe du système de jeu d'*Ambre* est d'une simplicité extrême: pas de dés, pas de tables... celui qui a l'attribut considéré le plus élevé gagne.
En général, trois possibilités s'offrent au meneur de jeu (MJ):

- L'attribut de l'un des protagonistes est nettement plus élevé que celui de l'autre, par exemple quand le premier venu veut se battre contre Benedict, le Défenseur d'Ambre (225 en Combat dans sa version la plus puissante): Benedict n'a jamais perdu un duel... Pas de doute, la victoire est rapide et sûre.
- L'attribut de l'un des protagonistes est plus élevé que celui de l'autre, mais pas dans des proportions énormes. Celui qui a l'attribut plus faible perdra, mais au bout d'un certain temps. S'il s'agit d'un duel, il sera longuement décrit par le MJ pour que les deux personnages puissent sentir leur force et leur faiblesse respectives. Le plus faible pourra alors décider de sauter par la fenêtre ou de se jeter à l'eau ou encore d'appeler de l'aide. Il pourra aussi, et c'est là que c'est intéressant, faire intervenir en sa faveur des circonstances extérieures, préparées ou non: le terrain, le temps, le moral, le doute, la surprise... et bien entendu la magie. Il pourra également faire évoluer la situation pour qu'un autre attribut entre en jeu: la Force en passant au corps à corps ou la Psyché en attaquant mentalement son adversaire. C'est au MJ de décider en son âme et conscience ce qu'il convient de faire, il est vraiment seul maître à bord.
- Les deux attributs sont comparables: cela risque de durer longtemps... S'il n'y a pas de circonstances extérieures, c'est l'Endurance qui fera la différence.

Toutes les actions nécessaires à la partie, même pacifiques, sont résolues sans hasard. Une action normale est automatiquement considérée comme réussie. Si l'action nécessite des connaissances spéciales (informatique, chirurgie, etc.), le MJ examine le passé du personnage, déterminé avant le début de la campagne en collaboration avec le joueur, et décide s'il a «logiquement» pu acquérir cette compétence.
On pourrait croire que ce système interdit les actions dites super-héroïques, qui font pour certains tout le sel d'un jeu de rôle. Qui n'a pas hurlé de joie en faisant un jet critique à plus de 350 dans un jeu à système ouvert comme *Rolemaster* ou *JRTM*? C'est grâce à de tels jets de dés que l'on peut couper en deux le cheval et le cavalier d'un seul coup d'épée. Dans *Ambre*, c'est parfaitement réalisable car, sans dire qu'ils font cela tous les jours, les princes sont capables naturellement de grandes prouesses.
C'est pour cela que l'on ne joue pas à *Ambre* comme on joue à un autre jeu de rôle. Les scénarios doivent prendre en compte la puissance des personnages et les «vilains» de l'histoire doivent être réellement dangereux. Le sort du monde doit constamment être entre les mains des personnages, joueurs ou non-joueurs. L'une des méthodes de Wujcik est d'ailleurs de commencer ses campagnes en menaçant Ambre elle-même, ce qui élève tout de suite le débat.
Attention cependant: l'omnipotence du meneur de jeu, non tempérée par les dés, est ici à peu près absolue. C'est donc une lourde tâche qui convient plus à des MJ chevronnés qu'à des débutants.

Les merveilleux pouvoirs magiques

Ambre et Chaos ont chacun leur système de magie. Il découle pour Ambre de la Marelle et pour le Chaos du Logrus. Ces pouvoirs s'achètent avec les points restant après les enchères et vous comprenez pourquoi il faut savoir économiser ou sacrifier.
La Marelle donne principalement le pouvoir de se déplacer dans les Ombres et d'influer sur la réalité de celles-ci. Même si un personnage qui ne possède pas le pouvoir de la Marelle est viable, il est fortement recommandé de l'acquérir. C'est le pouvoir le plus intéressant et il permet d'atteindre, via les Ombres, l'univers de son choix. Et il permet également d'en tordre la réalité pour l'adapter à ses besoins. Le Logrus fonctionne exactement à l'envers: un personnage ne peut pas se déplacer dans les Ombres, mais peut faire venir n'importe quel objet d'une Ombre vers lui. Or tout existe dans les Ombres... Avec le Logrus, plus besoin de se faire livrer une pizza à domicile. Le plus important étant que les magies du Logrus et de la Marelle, quoique antagonistes, sont compatibles dans un même personnage.
Les princes d'Ambre ne seraient rien sans les Atouts qui sont des cartes ou des représentations graphiques de personnages ou de lieux. Ils peuvent être utilisés comme moyen de communication, de transport, mais aussi comme moyen d'attaque pour lancer une attaque psychique via l'Atout, celui-ci étant une porte ouverte sur l'esprit de la personne représentée.
A ces trois puissances principales se rajoute un système de magie secondaire plus classique: mots de pouvoirs, sorts, invocations diverses, polymorphie... du solide, mais du connu.
Là encore, pas de tables de réussite. Un sort préparé et lancé fonctionne, mais ses résultats dépendent parfois de la Psyché de son lanceur et de sa cible.

Tragi-comique

S'il vous reste des points à cette phase de la création, c'est le moment d'acheter des alliés, des contacts, des





Petit errata

Sur la fiche de personnage, le Grand Art des Atouts coûte 60 points et non 65 comme il est indiqué.

FICHE TECHNIQUE

Ambre, le jeu de rôle sans dé
***Éditeurs* : Descartes Éditeurs (version française) ; Phage Press (version originale).**
***Auteur* : Erick Wujcik**
***Traduction* : Patrice Mermoud**
***Illustrations* : Florence Magnin (couleurs et couverture), Dominique Ségalen (noir & blanc).**
***Présentation* : livre de 232 pages, couverture cartonnée.**
***Prix conseillé* : 249 francs.**

•AMBRE•

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom du personnage : FARLEY

Nom du joueur : Mick — Téléphone (1)36 68 02 75.

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Taille : 1,90 m — Poids : 85 Kg. — Carrure : FIN.
Cheveux : BRUNS — Yeux : bleus
Description : un peu maigre, mais musculeux ; regard en coin, joueur...
Style/Couleurs des vêtements : Pourpoint à losange / Bleu et Ocre.
Symbole personnel (facultatif) :

ATTRIBUTS

PSYCHÉ	❒ Rang : 5 (11 points)	❒ Ambrien	❒ Chaosien	❒ Humain
FORCE	❒ Rang : 3 (12 points)	❒ Ambrien	❒ Chaosien	❒ Humain
ENDURANCE	❒ Rang : 3 (9 points)	❒ Ambrien	❒ Chaosien	❒ Humain
COMBAT	❒ Rang : 4 (12 points)	❒ Ambrien	❒ Chaosien	❒ Humain

POUVOIRS

EMPREINTE DE LA MARELLE ☒ (50 points)
MAÎTRISE DU LOGRUS ❒ (45 points)
ART DES ATOUTS ❒ (40 points)
MÉTAMORPHOSE ❒ (35 points)
MOTS DE POUVOIR ❒ (10 points)
CONJURATION (❒ 20 points)
MARELLE AVANCÉE ❒ (75 points)
LOGRUS AVANCÉ ❒ (70 points)
GRAND ART DES ATOUTS ❒ (65 points)
MÉTAMORPHOSE AVANCÉE ❒ (65 points)
SORCELLERIE ❒ (15 points)

ARTEFACTS ET CRÉATURES

Total des points de la feuille de création d'artefacts : __ Points

OMBRES PERSONNELLES

Total des points des Ombres (détails pages 73-74) : __ Points

ALLIÉS

❒ Allié en Ambre (1 point chaque)
☒ Protecteur dans les Cours du Chaos (4 points chaque)
❒ Ami dans la famille (2 points chaque)
❒ Protecteur à la cour d'Ambre (6 points chaque)

CONTRIBUTION DES JOUEURS

❒ Journal (10 points) — ❒ Atouts (10 points) — ❒ Carnet de bord (10 points) — ❒ Autres (__ points)

❒ BON KARMA (2 points) — ❒ KARMA NUL — ❒ MAUVAIS KARMA (__ points)

À qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez la simplicité.



Pour les vieux routards.



Si vous aimez (ou allez aimer) l'œuvre.



Si vous aimez les jeux d'ambiance.

créatures, des objets magiques ; vous avez le choix : une infinité d'univers s'offre à vous.
Les points restant peuvent être convertis en Bon Karma. Dans le cas contraire, si le personnage a dépensé trop de points, il gagne du Mauvais Karma. Bon et Mauvais Karma seront utilisés pour gérer la chance du personnage. Ils déterminent également la manière dont celui-ci est perçu par les autres (de façon positive ou négative), ainsi, d'une certaine manière, que son destin : pour un personnage à Bon Karma, les choses ont plutôt tendance à bien aller, à s'arranger (Random, dans la saga, doit avoir un Bon Karma). La vie d'un personnage à Mauvais Karma aura tendance à tourner à la tragédie (Corwin, vu tous les ennuis qui lui tombent sur le coin du nez, doit en avoir une pincée). Mais qu'importe : il y a de très beaux antihéros !

L'ombre France

Parlons maintenant de la version française. Traduire un jeu tiré d'un livre ou d'un film pose toujours au moins un problème : doit-on respecter la version française de l'œuvre originale (ici la série des *Neuf Princes d'Ambre* chez Denoël), ou y substituer une autre traduction si elle semble mieux adaptée ?
Dans le cas d'*Ambre*, le problème était particulièrement délicat : différents traducteurs s'étant succédés sur le premier cycle, certains noms ou termes varient légèrement d'un tome à l'autre. Patrice Mermoud, un « ancien » du microcosme ludique, a donc dû uniformiser. Il avait cependant un avantage certain pour écrire sa traduction : depuis des années il correspond avec Erick Wujcik. Il connaît donc le jeu pratiquement aussi bien que lui et il a pu ainsi bénéficier d'un support technique inégalé.
Ambre est un jeu très littéraire, par son thème bien sûr, mais aussi par le style employé par Wujcik dans ses explications, émaillées de citations directes de Zelazny. A noter donc la grande qualité du travail effectué, qui respecte autant l'original que celui-ci respectait le cycle d'*Ambre*.
Côté illustration, cela fait longtemps que Florence Magnin est associée au succès des *Princes d'Ambre*, et ce grâce aux couvertures des romans de Présence du Futur et à d'autres travaux de promotion réalisés autour de la série. C'est donc tout naturellement, et avec plaisir, que l'on découvre une de ses superbes peintures en couverture de l'édition française. A l'intérieur, on trouve également seize très beaux Atouts en couleur de sa main (extraits du tarot divinatoire d'Ambre à paraître) correspondant aux personnages principaux de la saga. Cela sauve l'ensemble, car les autres illustrations (signées Dominique Ségalen) sont loin de la perfection et de la sophistication qui émanent de l'univers d'Ambre (et c'est un euphémisme)...

L'avenir

Après deux ans d'attente, le premier supplément pour *Ambre* est enfin sorti aux États-Unis. Intitulé *Shadow Knights*, et déjà en traduction chez Descartes Éditeur, il traite du cycle de Merlin, des princes de seconde génération et des Cours du Chaos. En cela il est plus proche des personnages qu'incarnent les joueurs. On trouve également tout ce que l'on doit savoir sur les « Constructs », ces structures magiques dont la Roue spectrale est la digne représentante. Phage Press édite également un fanzine qui participe au suivi du jeu, *Amber Zine*, dont le tirage est limité à mille exemplaires d'un commun accord entre Erick Wujcik et Roger Zelazny. On y trouve un peu de tout, des nouvelles et des comptes rendus de parties, mais aussi des inédits de Zelazny sur le cycle, comme la traversée du Logrus par Merlin, que nous ne saurions trop conseiller à ceux qui ont tout lu et qui en veulent encore plus.
Depuis des années un jeu d'Atouts d'Ambre est en préparation d'un côté et de l'autre de l'Atlantique et, sauf imprévu, il devrait être publié en France d'ici peu de temps, illustré par, vous l'aurez tous deviné, Florence Magnin. On peut néanmoins se poser une question : jamais dans le cycle, Roger Zelazny n'a affirmé, et encore moins confirmé, que les Atouts d'Ambre étaient semblables à des atouts de tarots divinatoires, modèle tarot de Marseille. Si certains Atouts trouvés par Corwin dans l'appartement de sa sœur ont bien certains de ces attributs (une coupe pour Bleys ou Gérard), les autres n'ont rien qui puisse rappeler une carte, et rajouter un bâton à Caine, Corwin ou Eric pour en faire une carte royale est à la limite du capillotracté[2]. Une fois de plus le talent de Florence fera passer cette petite liberté d'adaptation...

Pour finir en beauté

Publié dans sa version originale à la fin de l'année 1991, et même s'il ne dispose à l'heure actuelle que d'un seul supplément, *Ambre* a su s'imposer aux États-Unis et démarre d'ores et déjà très fort en France. Ce qui aurait pu décontenancer les vieux routards du jeu de rôle, le manque de dés, a attiré toute la population ludique férue d'Ambiance. L'influence d'*Ambre*, et surtout son côté « conflit de famille », se fait sentir dans des jeux récents, tels *Vampire* ou *Scales*.
Erick Wujcik a prouvé avec *Ambre* que le jeu de rôle ne se limitait pas aux seuls dés[3]. Son chef-d'œuvre n'est pas seulement un grand jeu, c'est également une étape décisive dans l'univers ludique...

G.E. Ranne

2 Tiré par les cheveux.
3 N.D.L.R. ; Les joueurs français en étaient convaincus depuis Hurlements !

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

L'œuvre, le jeu, le système de jeu, tout en fait.

On regrette

Les illustrations intérieures en noir et blanc...



LeretourdesaventuresdeJoeCasus etAnnabellaBellienvacancesavec leurspalpitantsscénariosScales, AD&D,Mega,ArsMagica,StarWars, Simulacres,Cyberpunk,l'Appelde Cthulhu,Nephilim…maisaussi avecunscénariosolo,unlabyrôle pourjouerenégoïste,unBâtisseet Artifices,etdelacrypto…Maisoui! C'estleHors-sérien° 12enventedès le29juinenkiosqueetboutiqueau prixde45F.

Simulacres & SangDragon sont toujours disponibles en kiosque, en boutique ou par correspondance.

Simulacres : les règles élémentaires de jeu de rôle pour s'initier ou sortir des sentiers battus.
SangDragon : rappel des règles de Simulacres + un système de magie détaillé + le monde de Malienda + une campagne médiéval-fantastique.

Jeu de rôle

ÉPREUVE DU FEU

Toon

Toon a débarqué en 1984 sur les tables de jeu des rôlistes américains. Son succès fut relatif en France, mais suffisant aux États-Unis pour que l'éditeur Steve Jackson le fasse suivre de trois suppléments, puis en 1991, d'une réédition regroupant la majorité du matériel paru dans le jeu et ses suppléments. C'est cette édition que la toute nouvelle société Halloween Concept vient de publier dans une très bonne traduction française.

« You know what ? I'm the hero... »

L'inspiration de *Toon* vient des dessins animés de Tex Avery, Chuck Jones et Walter Lantz : *Buggs Bunny*, *Screwy Squirrel* et *Droopy* entre autres. Ce sont ces courts métrages pleins de folie que les joueurs vont pouvoir revivre, via leurs personnages, des stars de cartoons.

FICHE TECHNIQUE

Toon, le jeu de rôle dans l'univers des cartoons.
Éditeur : Halloween Concept (version française), sous licence Steve Jackson Games.
Auteurs : Greg Costykian et Warren Spector.
Matériel : livret de 120 pages, couverture souple.
Prix conseillé : 159 F.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : l'humour du jeu ; la simplicité du système de règles ; le dessin animé fourni avec le livret.

On regrette : la disparition de certains scénarios de la v.o.

« Je ne suis pas mauvaise. Je suis juste dessinée comme ça... »

Ces stars sont dessinées... pardon définies par quatre Caractéristiques : le Muscle, le Zip (dextérité, vitesse et agilité), la Cervelle et la Pêche (l'aplomb, le culot et la volonté). Elles peuvent varier de 1 à 6, le joueur ayant le choix entre les abandonner au hasard d'un jet de dé ou répartir 14 points entre les quatre. De ces points découleront les valeurs de base des Compétences du personnage. Restera à définir son ennemi naturel (gros bouledogue, petit chasseur chauve, canari,...), ses croyances (je suis le meilleur ; tous les canaris sont faits pour être mangés ; la chasse au lapin est une belle chose...) et son objectif dans la vie (être « happy », chercher des carottes, manger le canari...). Le joueur pourra ensuite répartir des points pour améliorer ses Compétences (Tir, Combat, Baratin, Faire/défaire des pièges) et acheter des Délires (Élongation, Altération cosmique, Sac à malices). Le calcul des points de vie clôt la création du personnage.

ACME – Mode d'emploi...

La résolution des actions se fait de manière très simple pour le Réalisateur (le meneur du jeu de *Toon*) : si un jet de deux dés à six faces donne un résultat inférieur à une valeur (Compétence, Délire ou Caractéristique) choisie par le Réalisateur, l'action réussit. Si une situation qu'il n'avait pas prévue se présente, il peut la ramener à une simple question Oui/Non et appliquer alors la Règle des Cinquante pour Cent : si le dé donne un résultat de 1, 2 ou 3, c'est Oui.
Difficile de faire plus simple. Le contraire aurait de toute façon été à l'encontre des intentions des auteurs, la rapidité de résolution étant essentielle pour ne pas perdre le rythme imposé dans un cartoon.
Tout comme *L'appel de Cthulhu* a la Santé mentale et *Paranoïa* les points de Trahison, *Toon* a la règle du K.O. : tout personnage dont les points de vie tombent à 0... se voit retiré du jeu pendant trois minutes. Cette règle est probablement la plus importante, sinon pourquoi prendre des précautions quand on sait qu'on ne risque plus de mourir ? On peut y ajouter des finesses comme la règle d'inintelligence : si un personnage est trop stupide pour se rendre compte qu'une action est impossible, il peut la réussir. Toutes les règles sont conçues pour bien rendre la folie et l'absurde qui règnent dans les cartoons.

Bienvenue à Toonville

Passé la création de personnage et la présentation du système de jeu, *Toon* propose une visite guidée de l'univers toon, donnant des indications sur tous les endroits susceptibles d'être visités au cours d'une partie, de Nullepart-Ville (le petit bled paumé typique) à l'Espace, en passant par la Grande Ville et les Extérieurs (tout ce qui n'est ni en Ville ni dans l'Espace). Cette visite peut être menée par l'intermédiaire des aventures proposées dans les règles (deux scénarios courts et deux plus développés) ou de tout autre scénario issu de l'esprit du Réalisateur. Celui-ci devra probablement beaucoup improviser pour tenir compte des idées des joueurs.

« Quoi de neuf, docteur ? »

Du neuf, pour les rôlistes ? Oui, *Toon* implique de nouvelles attitudes face au jeu et aux personnages, opposées à celles des autres jeux de rôle.
Dans *Toon*, il n'est pas forcément intéressant d'avoir de bonnes caractéristiques. De mauvaises caractéristiques entraînent des échecs spectaculaires, qui font tout le plaisir des cartoons. Un grosbill jouant à *Toon* et optimisant ses caractéristiques aura en fin de compte un personnage peut-être plus puissant que ceux de ses camarades, mais aussi tellement plus sérieux qu'il en sera beaucoup moins amusant, et l'essentiel avec *Toon* est de s'amuser, en particulier de tous les malheurs qui arrivent aux personnages...
A *Toon*, il n'est pas recommandé de réfléchir avant de mettre un plan en action. La Règle d'Or est « Agissez avant de réfléchir ». Vous risquez en vous comportant de la sorte de perdre tous vos points de Vie ? La belle affaire ! Vous n'aurez que trois minutes à rester silencieux avant de reprendre le jeu...
Le pire qui puisse se produire au cours d'une partie serait que les joueurs se prennent au sérieux et agissent « intelligemment », comme ils le feraient dans un autre jeu. Ceux à qui cela arrive passent à côté d'une occasion de s'amuser, en même temps que de l'esprit du jeu.
Les auteurs préconisent une durée de trente à soixante minutes par partie, au-delà desquelles les idées s'épuisent et le rythme ralentit. *Toon* n'est pas vraiment un jeu de campagne !

« That's all, Folks ! »

En tout cas pour le moment ! Mais l'avenir du jeu ne semble pas en péril. Pour des raisons de place, Halloween Concept n'a pu insérer dans la version française la totalité des scénarios fournis avec les règles américaines. Ceux-ci, accompagnés des règles concernant les séries d'animation (*Tom & Jerry*...), paraîtront probablement soit sous forme de livret, soit dans le magazine *Plasma*, qui devrait assurer le suivi du jeu dans ses pages. Steve Jackson a, de plus, publié deux suppléments : *Tooniversal Tour Guide* et *Toon Tales*, proposant des règles pour des scénarios basés sur des genres ou des œuvres connus (le western mais aussi *Car Wars*, *Star Trek* et *Cyberpunk 2020*), et qui devraient être traduits.
Et n'oubliez pas : agissez avant de réfléchir !

Patrick Sigrain





Maléfices est de ces jeux qui possèdent leur noyau d'inconditionnels. Bien des années après sa parution, ils continuent à y jouer malgré l'absence de nouveautés. C'est en soi un gage de qualité... Or, la parution récente du *Voile de Kâli* ramène *Maléfices* sous les feux de l'actualité. C'est une bonne occasion pour se pencher sur l'ensemble de la gamme, toujours disponible.



Le thème

Maléfices est un jeu de rôle paru en 1986 (ce qui ne nous rajeunit pas) chez Jeux Descartes. Les joueurs y incarnent des personnages vivant sous la IIIe République, dans ce qui sera baptisé plus tard la Belle Époque (tout début du XXe siècle). Ils y vivent des aventures animées, à mi-chemin entre le roman-feuilleton et le fantastique «classique», où interviennent souvent des éléments issus de nos contes et légendes, ou de la grande et petite Histoire.

Les règles

La boîte est bien pleine, avec un livret de règles (56 pages), un autre de scénarios (48 pages), un écran (oh la bonne idée!), des feuilles de personnage... Sans oublier le jeu de tarots dont dépendra en partie le destin des PJ (lors de la création des personnages, les joueurs tirent un certain nombre de cartes, qui influent sur leurs caractéristiques et un peu sur leur avenir)...

Les règles sont, à mon sens, l'un des meilleurs compromis simplicité/réalisme jamais obtenus. Elles ont le mérite de fonctionner avec des dés de pourcentage, de quantifier l'échec et le succès de toutes les actions de manière simple, et d'être immédiatement compréhensibles même par les débutants. Évidemment, elles font grincer des dents aux maniaques de la simulation, mais *Maléfices* est avant tout un jeu d'ambiance.

La présentation historique de l'époque est succincte, mais suffisante pour démarrer. Quant à la bibliographie, elle est fort bien faite (mais malheureusement plus du tout à jour, notamment en raison de la disparition des éditions NéO).

Enfin, les deux scénarios proposés sont de fort bonne facture. J'ai un petit faible pour *Une étrange maison de poupées*, essentiellement parce qu'il permet au MJ d'empoisonner l'existence des personnages sans avoir à craindre de représailles... Cela dit, *La malédiction de Fontevrault* est sans doute préférable pour débuter.

Les « hors-série »

Ces deux gros suppléments (une centaine de pages) développent certains éléments absents de la boîte de base...

- **A la lisière de la nuit**. Il contient tout ce dont le MJ a besoin pour comprendre la magie. Bien entendu, il y a des quantités de sorts, mais aussi des nouvelles (excellentes!) et des articles de fond très intéressants. Les sortilèges sont conformes à l'esprit du jeu. Ici, pas de boules de feu ou d'invocations de monstres tentaculaires gros comme des immeubles! Par contre, on a droit à de bonnes vieilles malédictions de campagne, à des philtres, des talismans, un peu de spiritisme... Le tout presque exclusivement réservé aux personnages-non joueurs, bien entendu. Même le moins imaginatif des MJ peut créer une quantité de scénarios rien qu'en réfléchissant un moment à la description de certains sorts... C'est un livret pratiquement indispensable si vous voulez écrire vos propres aventures.

- **Bestaire**. Comme son nom l'indique, ce supplément s'intéresse aux animaux, naturels ou non. Pour commencer on y trouve toutes sortes de superstitions fascinantes concernant les animaux ordinaires. Puis on dérive sur le «petit peuple» et les créatures fantastiques, pour terminer avec les bons vieux monstres que nous connaissons tous: loups-garous, vampires et monstre du Loch Ness. Au passage, le lecteur se voit gratifié d'une quantité de nouveaux sorts. Quant aux nouvelles, elles sont signées de grands noms de la littérature... Pêle-mêle, on voit passer Dickens, Bierce, Charles Nodier, Gœthe... Le Bestiaire est indispensable aux MJ sérieux.

Les scénarios

Une dizaine de livrets d'une cinquantaine de pages. Dans l'ensemble, la qualité est au rendez-vous. Pour le reste, tout est affaire de goût...

La « campagne Pythagore »

Il est peut-être un peu abusif de baptiser «campagne» ces trois scénarios qui partagent le même arrière-plan: le club Pythagore, institution dont les personnages font peut-être partie depuis le scénario *Une étrange maison de poupées* (de la boîte de base). Ils gagnent toutefois beaucoup à être joués dans l'ordre de leur publication.

- **Le drame de la rue des Récollets**. Premier paru, il est très court (23 pages, plus un cahier de 16 pages d'illustrations), et définit la présentation des suppléments suivants: un ou deux articles (ou nouvelles) sur des sujets apparentés au scénario principal qui, lui, occupe l'essentiel du livret. Nous avons droit à une courte nouvelle et à une présentation du Versailles «occulte»; le scénario lui-même est tordu à souhait, mais se joue assez rapidement.

- **Le dompteur de volcans**. Dédiée à Gaston Leroux, cette longue enquête louche ouvertement vers les romans populaires du début du siècle. Personnages biscornus, coups de théâtre fréquents, logique bousculée, méchants vraiment très méchants... on s'y

Maléfices



croirait ! Difficile d'en dire plus sans déflorer l'intrigue, mais les personnages vont avoir beaucoup de travail.

● **La musique adoucit les meurtres**. Cette fois, nous sommes du côté de Fantômas... Les malheureux personnages vont en effet être confrontés à un génie du Mal absolument, totalement et complètement monstrueux. C'est un des pires spécimens du genre jamais vus en jeu de rôle ! Le MJ a intérêt à faire preuve d'un peu de miséricorde, s'il ne veut pas exterminer une bonne partie du groupe. N'empêche, ce scénario est particulièrement jubilatoire à faire jouer ! Quant aux joueurs... la plupart ont un fond de masochisme et aiment prendre des coups. Assurez-vous quand même que les vôtres sont dans ce cas avant de vous lancer dans cette aventure. A noter le soin tout particulier apporté aux aides de jeu, avec entre autres une partition complète pour piano... écrite spécialement pour le scénario.

Les autres scénarios

● **L'énigmatique carnet du capitaine Pop Plinn**. Quarante pages, et une enquête complexe dans les profondeurs de la Bretagne. Les personnages ont à fournir un gros travail « d'explication de texte » sur leur seul indice. Le scénario est déjà amusant en lui-même, mais il « rendra » beaucoup mieux si vous confiez le rôle d'Achille à l'un des joueurs, et que vous travailliez en collaboration étroite avec lui.

● **Les brasiers ne s'éteignent jamais**. L'un des scénarios les plus « costauds » de la série. Ici, tout tourne autour de l'affaire des possédées de Loudun, l'un des plus célèbres procès en sorcellerie qu'ait connus la France au XVII[e] siècle (le rappel historique est bien fait, mais un peu court. Le MJ a tout intérêt à lire un ou deux livres sur le sujet).
L'enquête elle-même présente un agaçant petit côté « jeu de logique », mais les scènes finales restent très impressionnantes, même si elles sortent tout droit des *Vierges de Satan* (de Dennis Watheley, édition NéO). Et, dans l'ensemble, les joueurs s'en souviennent longtemps... Les aides de jeu sont particulièrement nombreuses et soignées. Enfin, l'ensemble est assez facile à présenter pour le MJ. C'est un des meilleurs scénarios de la série.

● **Délivrez-nous du Mal**. Après deux articles fort intéressants sur les conflits Église/État au début du siècle et la vie monastique (plus un petit article technique), nous entrons de plain-pied dans ce qui est sans doute le scénario le plus difficile à jouer correctement de toute la série. En effet, les personnages y incarnent des moines. Et se mettre complètement dans la peau de religieux cloîtrés n'est pas simple, même si ce n'est que pour quelques heures... Par ailleurs, la linéarité propre aux scénarios d'Hervé Fontanières y est poussée à l'extrême. Si le MJ et les joueurs sont en forme, cela peut déboucher sur une expérience mémorable, quelque part entre le *Nom de la Rose* et une bonne aventure de Sherlock Holmes. Sinon, cela peut tourner à la catastrophe. A entreprendre si vous avez les reins solides...

● **Enchères sous pavillon noir**. Un scénario « exotique », avec au programme pirates, trésor perdu, zombies et excursion aux Antilles. C'est un de mes préférés ! Les joueurs de *Capitaine Vaudou* ne devraient pas se sentir dépaysés... d'autant plus qu'il propose deux intéressants articles sur le vaudou et les flibustiers. C'est un bon outil pour faire découvrir le jeu à des novices, surtout s'ils viennent de jeu plus « classiques ». Il contient en effet un dose d'action un peu supérieure à la moyenne...

● **Le montreur d'ombres**. Un scénario particulièrement cruel, à réserver à un groupe de joueurs coopératifs. En effet, la plupart détestent avoir l'impression que leur personnage leur échappe... et c'est précisément ce qui arrive ici ! C'est une honnête réussite, et représente un changement de thème bienvenu (pas de surnaturel, mais un savant fou et une machination infernale). Il a quand même deux défauts : il se situe chronologiquement bien avant les autres scénarios (1889 là où la plupart se déroulent vers 1900-1905), et impose la création de personnages appartenant à une catégorie professionnelle précise.

● **Folies viennoises**. Mon préféré... Première véritable excursion hors des frontières, cette promenade au cœur de l'Autriche-Hongrie décadente réserve pas mal d'émotions et de surprises aux joueurs. Un scénario à faire jouer avec des valses de Johann Strauss en fond sonore et des pâtisseries viennoises à la place des rituelles pizzas qui forment la base de l'alimentation des rôlistes. Il serait criminel d'en dévoiler plus, mais croyez-moi : c'est tout bon ! En plus du scénario, le MJ se voit gratifié d'un excellent article sur l'agitation anarchiste de la fin du siècle dernier, qui est en lui-même une mine d'idées.

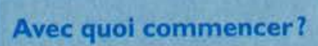
● **Cœur cruel**. Sans doute le meilleur scénario d'Hervé Fontanières. Il souffre malheureusement d'illustrations assez laides. Pour le reste, c'est un très bon cru, avec une enquête double (à la fois sur le terrain et dans les bibliothèques), une excellente exploitation du contexte historique... et, sur la fin, une avalanche de surprises pour les malheureux personnages ! Et, pour une fois, le découpage chronologique du récit réussit à donner l'impression d'un impitoyable compte à rebours.

● **Le voile de Kâli**. J'ai eu la curiosité de vérifier : à l'origine cette campagne était annoncée pour le quatrième trimestre 88. Elle est sortie en mars 94, cinq ans et demi plus tard, pulvérisant tous les records de retard établis de ce côté de l'Atlantique.
Elle comporte 112 pages bien pleines. Une trentaine sont consacrées à des articles sur le contexte historique. On y trouve, entre autres, des informations sur le naufrage du *Titanic*, les débuts de l'Entente cordiale, les voyages autour du monde, un catalogue d'armes et d'objets en tous genres. Tout cela est bienvenu.
Reste le gros morceau : les 80 pages de la campagne. Comme toujours avec les scénarios, il est difficile de juger objectivement... Ce qui est certain, c'est que les personnages vont voir du pays. De Paris à Ceylan et retour, en passant par l'Écosse, l'Égypte, la Turquie, l'Orient-Express (décidément à la mode en ce moment !), le chemin est long.
L'intrigue générale est très dense. Quant au texte... il y a d'excellents passages, et d'autres moins bons. Certains scénarios auraient mérité d'être plus développés (Ceylan, notamment). Jouée telle quelle, elle risque de donner l'impression aux personnages qu'ils sont baladés de A à B sans avoir beaucoup de prise sur leur destin. C'est une bonne campagne, mais qui aurait mérité d'être plus ouverte (et deux fois plus longue !).
Reste, bien entendu, la question fondamentale : est-ce le chant du cygne de *Maléfices*, ou l'amorce de la renaissance du jeu ? Espérons qu'il y aura d'autres scénarios – et beaucoup, si possible !

Tristan Lhomme
Illustrations extraites du jeu

Avertissement

Presque tous les scénarios publiés ont un format de présentation des informations légèrement inhabituel. Ils suivent un découpage chronologique relativement strict. Les personnages sont censés accompagner la progression de l'intrigue... (Cela vaut surtout pour ceux d'Hervé Fontanières, et dans une moindre mesure ceux de Michel Gaudo.) Cela a valu à *Maléfices* d'être considéré comme un jeu « dirigiste ». Si le MJ fait jouer les scénarios tels qu'ils sont présentés, ce n'est pas faux (ne pas oublier toutefois que les débutants trouvent souvent très réconfortant d'avoir des guides un peu rigides...). Mais un MJ expérimenté, avec une ou deux lectures et un bon surligneur, pourra les transformer en scénarios modulaires classiques.



Avec quoi commencer ?

Avec les règles, *Les brasiers ne s'éteignent jamais* et *Enchères sous pavillon noir*, vous avez déjà de quoi vous amuser un moment.

Les incontournables

● Si vous voulez simplement faire jouer, les trois scénarios de la campagne Pythagore, *Les brasiers ne s'éteignent jamais*, *Folies viennoises* et *Cœur cruel*, vous assureront de nombreuses soirées divertissantes.
● Si vous voulez concevoir vos propres aventures, *A la lisière de la nuit* et le *Bestiaire* vous aideront beaucoup.

Sous les dés,

ou comment regarder enfin sa page

Comment vaincre le douloureux vertige du meneur de jeu penché au-dessus de l'abîme de la création lorsqu'il doit concevoir un scénario, une nouvelle, une rumeur, ou même un Instantané ? Que faire devant ces personnages-joueurs assoiffés d'informations, écumant bars et journaux, tavernes et indics afin de satisfaire leur appétit immodéré pour les renseignements, même les plus faux ? Comment éviter le lumbago cérébral du pôvre MJ en panne d'inspiration ?... Hein, comment ?

Afin de répondre à ces angoissantes interrogations qui assaillent le débutant comme le vieux routard, notre équipe d'enquêteurs n'a pas hésité à débusquer un spécimen de créateur afin de lui extorquer ses secrets... Et nous avons découvert que cet être génial, ce réservoir d'élucubrations alambiquées, avait élaboré un moyen simple et rapide de stimuler son imagination. Taisons-nous et observons...

Focus

Et si je n'ai pas de dés à dix faces ? Utilisez simplement trois dés à six faces : vous perdrez quelques combinaisons mais ce sera amplement suffisant en cas « d'urgence ».

Écologie d'un Créateur

Le Créateur (de nouvelle, d'Instantané, de scénario, de campagne, d'idée, de rumeur, de jeu, de pliage japonais, de gri-gri africain...) est une créature nocturne et résolument organisée. Après un raid rapide et efficace sur le premier réfrigérateur qui croise son chemin, il prépare consciencieusement son environnement : une chaise (agrémentée d'un modeste coussin afin de « soulager les fondements de la création »), un paquet de feuilles blanches (rose-dragon, bleu-troll ou gris droïd... si vous préférez), un stylo (béatement grignoté dans les moments d'intensité mystique) et, enfin, une paire de dés à dix faces (voir Focus). Précipitez-vous dans l'échoppe la plus proche en quête de ces différents ingrédients et ne tardez pas car le plus intéressant est à venir. En effet, le créateur sort à présent trois tableaux lourdement noircis de chiffres et autres signes cabalistiques dont vous trouverez une reproduction exclusive à la fin de cet article. Êtes-vous prêts ? Alors, tandis que notre spécimen passe une main fébrile dans ses cheveux, saisissons nos dés et plongeons dans ce monde mystérieux et enivrant de l'Inspiration Générée Automatiquement par Jets de Dés Successifs...

Que les dés soient jetés...

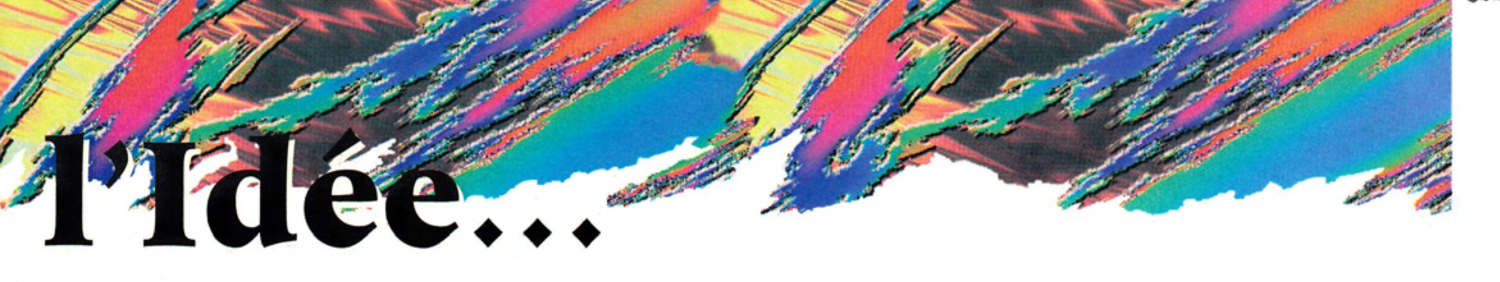
Pour utiliser ces tables, il va falloir faire trois jets de dés successifs. Nous avons choisi des combinaisons à base de dés à dix faces que tout meneur de jeu se doit d'avoir dans son petit matériel. Pour la table des personnages, ainsi que pour la table des lieux, nous avons séparé les résultats en six colonnes qui correspondent aux différentes catégories de jeu de rôle :

— Médiéval-fantastique : de Conan à Frodon, en passant par Elric ;

— Début XXe siècle : les jeux se situant pendant les Années folles ou les années trente ;

— Contemporain : les jeux réalistes ou fantastiques se déroulant à notre époque ;





l'Idée...

blanche d'un air supérieur

— Cyberpunk : les jeux d'inspiration cyberpunk ou de futur proche ;
— Post-apocalyptique : les jeux se situant sur une terre ravagée par un quelconque fléau (bombe, virus, changement climatique) ;
— Space opera : les jeux de science-fiction dans l'espace.

Ainsi, la première chose à faire est de choisir le genre que vous allez utiliser. Et si le jeu que vous pratiquez est un mélange de plusieurs genres, comme *Shadowrun*, n'hésitez pas à faire deux tirages complets dans les colonnes Médiéval-fantastique d'une part, et Cyberpunk d'autre part.

Première étape

Jetez deux dés dix (2d10), additionnez les chiffres obtenus et lisez le résultat sur la table des personnages page suivante, dans la colonne adaptée à l'univers de votre jeu.

Deuxième étape

Tirage des interactions (2d10).
Deux possibilités s'offrent à vous :
— Un résultat inférieur à 11 désigne un verbe gérant des interactions entre personnages. Il faudra donc, pour le prochain tirage, retirer sur la table des personnages.
— Pour un résultat supérieur à 12, les verbes proposés gèrent une interaction entre personnages et lieux. Il faudra donc tirer le prochain jet sur la table des lieux.



Troisième étape

En fonction du résultat précédent, tirez à nouveau deux dés dix, et lisez soit sur la table des personnages soit sur celle des lieux.

Ainsi, vous obtenez une phrase complète dont le sens, cohérent dans la plupart des cas (refaites les tirages si vous n'êtes pas satisfaits du résultat), peut être utilisé tel quel ou ne constituer qu'une source d'inspiration. Pour les meneurs de jeu débutants, il suffit de s'en tenir là, ou simplement de chercher une raison simple à cette affirmation. Pour les autres, un peu d'imagination permettra d'enrichir ce petit jeu. Vous trouverez, dans le prochain paragraphe, de nombreux exemples qui vont vous aider à exploiter pleinement ces tables et à montrer aux débutants qu'ils sont capables d'idées lumineuses (si, si...).

Travaux pratiques

Les exemples suivants sont traités par genre et divisés en deux catégories : un tirage peu développé mais illustrant un exemple célèbre et montrant que les idées les plus simples sont souvent les meilleures, et un exemple pour meneur de jeu confirmé comportant une part importante d'interprétation.

Inspiration Médiéval-fantastique

Imaginez... Vous prenez les dés en main, vous les jetez négligemment et vous obtenez 16, 9 (donc verbe d'interaction entre personnages) et 18, soit « un PJ trouve un enfant ». Il ne vous reste plus qu'à téléphoner à Mr Ron Howard pour concocter une bonne histoire et tourner *Willow*.

En obtenant 9, 19 (un verbe d'interaction entre un personnage et un lieu) et 3, soit « une guilde veut attaquer un palais », on peut bâtir une rumeur alléchante ou un départ de scénario. La puissante guilde marchande de Laelith conspire avec de mystérieuses créatures nocturnes pour investir le palais du Roi-Dieu : l'assaut se fera de front à la fois de l'extérieur et par les accès au Cloaque.

Inspiration Début XXe siècle

Un nouvel exemple ? Tirez 13, 4 et 15, soit « une créature poursuit un médecin » et relisez *Herbert West, réanimateur de cadavres* du génial H.P. Lovecraft.

La combinaison 7, 11 et 2, soit « un adorateur s'allie avec un cambrioleur » ouvre des horizons intéressants si on songe que cet adorateur, riche et puissant, engage un monte-en-l'air pour dérober les restes d'une momie copte au musée du Louvres. Ultimes composants d'un sort de conjuration, ces ossements pourraient bien changer la face du monde si d'intrépides investigateurs ne venaient y mettre un terme.

Inspiration Contemporain

Vous avez obtenu 9, 13 et 19, soit « une organisation criminelle veut cambrioler une base militaire » et vous voilà plongés dans un des épisodes les plus palpitants de la saga des *James Bond*.

Avec 16, 12 et 6, soit « les PJ veulent s'évader d'un parc d'attractions », construisons à présent une péripétie : l'adversaire héréditaire des personnages a fait construire, dans les égouts de New York, un gigantesque complexe de jeux sanglants où les PJ seront des invités très privilégiés.

Inspiration Cyberpunk

De même, vous tirez 6, 4 et 13, « soit un flic poursuit un androïde »... et voilà *Blade Runner* de Ridley Scott.

Essayons à notre tour : 9, 15 et 5, soit « un gang veut acheter une banque d'organes ». Les Scorchhead, un gang d'anciens garçons bouchers, décide d'acquérir, en sous-main, Puzzlelife, une firme de vente d'organes miteuse du quartier ouest. Ainsi, ils vont pouvoir exporter leur drogue en toute tranquillité en la camouflant dans les envois d'organes.

Inspiration Post-apocalyptique

Mad Max II, vous connaissez ? Prenez trois chiffres : 9, 3 et 10, soit « une tribu demande de l'aide à un solitaire ». Ce qui a donné : une tribu possédant un puits de pétrole dans un monde désolé est attaquée par un gang ultraviolent. Elle demande alors de l'aide à un certain Max...

Jetons les dés : 19, 8 et 12, soit « un mécano se fait passer pour une amazone ». Jolie combinaison, n'est-ce pas ? Dans un territoire ravagé par les radiations, une société matriarcale conserve les derniers spécimens mâles en captivité comme « curiosités ». En effet, les femmes ont trouvé le moyen de se « reproduire » par scission moléculaire des ovules, moyen qui ne donne que des femelles. Slaad Mortis, mécano, s'écrase avec son hélicoptère bricolé et doit survivre dans ce territoire « hostile ».

Inspiration Space opera

Vous tirez 16, 17 et 13, soit « les PJ découvrent un sanctuaire E.T. ». Vous pouvez utiliser l'information telle quelle mais avec un zeste d'imagination vous la transformez en : les PJ, de retour d'une mission outrespace, dévient leur route pour répondre à un mystérieux SOS et découvrent un vaisseau extraterrestre rempli d'œufs E.T... c'est-à-dire l'idée de départ d'*Alien* de Ridley Scott !

Second tirage : 7, 16 et 7, soit « une organisation veut construire un vaisseau-hôpital ». Là encore, l'information se suffit à elle-même mais, avec un petit effort, on obtient : l'Empire lance un nouveau navire spatial, *l'Écumeur*. Dirigé par un savant fou, il est chargé de parcourir la galaxie pour enlever des spécimens de chaque race existante afin de réaliser, à bord, de monstrueuses expériences de mutation.

Les règles avancées

Malgré le titre ronflant de ce paragraphe, il ne s'agit pas de compliquer les choses mais plutôt de les enrichir par quelques nuances qui vont élargir encore les possibilités de ces trois tables.

En effet, il ne faut pas oublier de préciser que les noms proposés dans les tables des personnages et des lieux peuvent être lus au pluriel et/ou au féminin. Et alors, me direz-vous ? ▷

PERSONNAGES

2d10	Méd-Fan*	Début XXe siècle	Contemporain	Cyberpunk	Post-apocalyptique	Space opera
2	Un voleur	Un cambrioleur	Un maître chanteur	Un dealer	Un récupérateur	Un pirate
3	Un assassin	Un tueur à gages	Un terroriste	Un solo	Un psychopathe	Un aventurier
4	Un magicien	Un savant fou	Un scientifique	Un scientifique	Un savant fou	Un scientifique
5	Un devin	Un directeur de cirque	Un routier	Un nomade	Un traître	Un mercenaire
6	Un garde	Un commissaire	Un détective privé	Un flic	Un milicien	Un militaire
7	Un pèlerin	Un adorateur	Une secte	Une secte	Un pèlerin	Une organisation
8	Un noble	Une personnalité	Un milliardaire	Un corporatiste	Un leader	Un chef de guerre
9	Une guilde	La pègre	Une organisation criminelle	Un gang	Une tribu	Un hors-la-loi
10	Un troubadour	Un musicien de jazz	Un acteur	Une rockstar	Un solitaire	Un espion
11	Un marchand	Un boutiquier	Une firme d'import-export	Une mégacorpo	Un marchand	Une corporation
12	Un roi	Une tête couronnée	Un chef d'État	Une «huile»	Une amazone	Un dirigeant politique
13	Un monstre	Une créature	Un parapsychologue	Un androïde	Un mutant	Un extraterrestre
14	Un dieu	Un dieu	Un informaticien	Une I.A.	Un médium	Un télépathe
15	Un prêtre	Un médecin	Un chirurgien	Un charcudoc	Un médecin	Un médecin
16	Les PJ	Les PJ	Les PJ	Les PJ	Les PJ	Les PJ
17	Un scribe	Un chroniqueur	Un grand reporter	Un média	Un vieil érudit	Un technicien
18	Un enfant	Un dilettante	Un top-model	Un netrunner	Un enfant	Un chasseur de primes
19	Un gitan	Un médium	Un espion	Un indic	Un mécano	Un pilote
20	Un guerrier	Un colonialiste	Un militaire	Un mercenaire	Un robot	Un droïd

* Médiéval-fantastique

LIEUX

2d10	Méd-Fan*	Début XXe siècle	Contemporain	Cyberpunk	Post-apocalyptique	Space opera
2	Un cachot	Un bagne	Une prison	Un pénitencier	Une prison	Un bagne
3	Un palais	Un palace	Un grand hôtel	Un motel	Un campement	Un satellite d'accueil
4	Une ville	Une capitale	Une métropole	Une mégapole	Un ghetto	Une base spatiale
5	Une officine	Un laboratoire	Un laboratoire	Une banque d'organes	Un labo miteux	Un laboratoire
6	Une forêt	Une fête foraine	Un parc d'attractions	Un terrain vague	Une autoroute	Une planète
7	Un hospice	Un hôpital	Un hôpital	Un asile psychiatrique	Un dispensaire	Un vaisseau-hôpital
8	Un temple	Une église	Une secte	Une néocathédrale	Des ruines	Un vaisseau fantôme
9	Une maison close	Un tripot	Un casino	Une salle de jeu	Une arène	Un astéroïde du jeu
10	Une nef	Un dirigeable	Un paquebot	Un spatiocargo	Un convoi	Une barge à voile
11	Une taverne	Un cabaret	Une boite de nuit	Un club	Un oasis	Un spatiobar
12	Un sanctuaire	Un cimetière	Une morgue	Un crématorium	Un cimetière	Un cryosanctorium
13	Des oubliettes	Des catacombes	Des égouts	Des égouts	Un bunker	Un sanctuaire E.T.
14	La salle du trône	Un théâtre	Un cinéma	Un holociné	Un ancien cinéma	Un conseil galactique
15	Une échoppe	Une armurerie	Un supermarché	Un souk	Un bazar	Un marché E.T.
16	Une mine	Une fabrique	Une centrale nucléaire	Une usine	Un hangar	Une station minière
17	Un antre de dragon	Un zoo	Un grand monument	La Matrice	Une salle d'archives	Un astre inconnu
18	Un port	Un port	Un aéroport	Un astroport	Le métro	Un spatioport
19	Une province	Une colonie	Une base militaire	Un Q.G.corporatiste	Une zone irradiée	Une lune artificielle
20	Un scriptorium	Une bibliothèque	Une médiathèque	Un central informatique	L'antre d'un érudit	Un champ d'astéroïdes

* Médiéval-fantastique

Prenons un exemple et méditons : dans la colonne Médiéval-fantastique, nous obtenons 7, 5 et 12, soit « un pèlerin veut assassiner un roi » qui offre déjà pas mal de possibilités (est-ce un espion à la solde de l'ennemi qui désire se débarrasser du Roi-Dieu ? Ou une simple rumeur destinée à déstabiliser la population ?). Transformons-le, à présent, en « une nonne veut assassiner des rois ». Proposition bien plus intéressante puisqu'on se méfiera moins d'une femme qui peut, en outre, séduire les enquêteurs et les faire errer sur une fausse piste. Par ailleurs, le fait qu'elle veuille éliminer tous les souverains d'un royaume revêt un côté énigmatique et mystique relevant d'un plan de grande envergure. De même, demandez à vos joueurs quelle différence il y a entre un garde recherche les PJ et une armée poursuit les PJ ?

D'autre part, si vous utilisez ces tables pour générer des rumeurs d'auberge, des articles de journaux, des nouvelles télévisées, des informations d'indics, des bruits de salon, il est intéressant de décider si ceux-ci sont vrais ou faux. (Nous vous conseillons de définir trois degrés de véracité : exact, partiellement exact, et totalement inexact. Vous pouvez, là encore, utiliser le hasard pour déterminer cette caractéristique en jetant un dés à six faces). Pourquoi ? Un exemple ! Dans un univers cyberpunk, les personnages, sur les traces d'un solo, enquêtent dans un holobar : ils sont à court de piste et viennent y glaner toutes les rumeurs qui pourraient les remettre sur le bon chemin. Ainsi, vous créez (nous vous conseillons de le faire à l'avance) trois ou quatre rumeurs afin de relancer l'histoire. Une est vraie : le solo était dans ce bar la nuit précédente (c'est l'information que cherchaient les PJ). Une est entièrement fausse : il a pris une chambre dans l'hôtel en face de la rue (lorsque les PJ s'apercevront de l'erreur, ils auront tout intérêt à se rappeler qui leur a donné l'information et à se demander pourquoi il a menti : était-il de mèche avec le solo ? L'a-t-il déjà prévenu qu'on le recherchait ?). Une est partiellement exacte : le solo est membre d'une organisation de yakusas « sponsorisée » par un gros industriel. En réalité, si le solo est bien un yakusa, il est indépendant depuis peu et, lorsque les PJ iront demander des comptes à l'industriel, les choses risquent fort de se compliquer…



A vous de jouer !

Il est temps à présent de vous laisser en tête à tête avec vos jolis dés et votre imagination fertile. En effet, ce système simpliste de « génération d'inspiration » peut être compliqué à loisir : utilisation des adjectifs pour modifier les caractéristiques des personnages (qui peuvent être géants, vieux, démoniaques, possédés…) ou des lieux (qui peuvent être anciens, légendaires, en ruine…) ; tirages plus élaborés : un tirage sur la table des personnages, puis sur la table des interactions puis de nouveau dans les personnages et enfin dans les lieux (ex : un androïde poursuit un charcudoc à bord d'un spatiocargo), etc. N'hésitez pas à créer vos propres tables, adaptées à votre univers, à vos joueurs et à votre façon de jouer. Ainsi, nous espérons que ces tables feront partie de l'indispensable trousse S.A.M.U (Survie et Assistance du Maître d'Univers ludiques) aux côtés des inévitables PNJ antigrosbill, des pièges et catastrophes anti-coup-de-barre-de-il-est-cinq-heures-du-mat ou autres précautions de votre cru.

INTERACTIONS

2d10	Interactions entre personnages
2	Cherche à nuire
3	Demande de l'aide
4	Recherche / poursuit
5	Veut tuer / détruire
6	Veut soudoyer / séduire
7	Veut (se faire) engager
8	Se fait passer pour
9	Trouve / rencontre
10	Interroge / torture
11	S'allie / conspire avec
	Interactions personnages / lieux
12	Veut partir / s'évader de
13	Veut cambrioler / profaner
14	Veut visiter / s'introduire dans
15	Veut acheter / se saisir de
16	Veut construire / installer
17	Découvre
18	Veut vendre / se débarrasser de
19	Veut attaquer / détruire
20	Se cacher / errer dans

Christophe Debien
et Serge Gilette
illustration : Éric Puech

GAMES WORKSHOP

Vente par correspondance
Du Mardi au Samedi de 10h30 à 19h

13, rue Poirier de Narçay
75014 PARIS
Tél. *16 (1)* **45 45 45 87**
Commandes postées dès réception
Paiement par Carte Bleue possible
Tarifs sur demande

NOUVEAU !

MER DE SANG
Monstres Marins et Troupes Aériennes pour Man O' War
EDITION FRANÇAISE : Sortie en Juin

CODEX ELDARS
Les Eldars dans Warhammer 40,000
EDITION FRANÇAISE : Sortie en Juin

BLOOD BOWL
Le Jeu du Football Fantastique
EDITION FRANÇAISE : Sortie en Juillet

WHITE DWARF N°10

Modelling Workshop : Décors pour Man O'War - Chasse aux Sorcières : Rapport de Bataille Warhammer 40,000 - Dieter Helsnicht : Héros Nécromancien - Space Marine : Le Chaos - et... Poster Géant en Couleur du Monde de Warhammer!

NOUVEAUTES CITADEL

(disponibles 15 Mai)

Etat-Major Skaven	Warhammer
Etat-Major Zombie	Warhammer
Cavalerie Squelette	Warhammer
Char Squelette	Warhammer
Capitaine Dark Angel	Warhammer 40,000

(disponibles 1er Juin)

Dreadnought Ork	Warhammer 40,000
Pégases Bretonniens	Man O' War
Manticores Elfes Noires	Man O' War
Aigles Géants Hauts Elfes	Man O' War
Monstres Marins	Man O' War
Bêtes des Abysses	Man O' War
Drakkars Nordiques	Man O' War
Dreadnought Nain	Man O' War

(disponibles le 15 Juin)

Exarque Araignée Spectrale	Warhammer 40,000
Eldrad Ulthran	Warhammer 40,000
Marcheur de Combat Eldar	Warhammer 40,000
Fuegan Lance de Feu	Warhammer 40,000
Asurmen La Main d'Asuryan	Warhammer 40,000

(disponibles 1er Juillet)

Orcland Raiders	Blood Bowl
Scrapp Malocran'	Blood Bowl
Nobbla la Teigne	Blood Bowl
Karandras Le Chasseurs d'Ombres	Warhammer 40,000
Baharroth Le Cri du Vent	Warhammer 40,000





Le jeu de rôle facile

Impliquer les personnages

Que vous soyez meneur de jeu débutant ou vétéran, vous avez déjà dû vous trouver dans la situation suivante : au début du scénario, les joueurs (et donc les personnages) ne se sentent pas très motivés, rechignent à suivre la voie que vous proposez, ou s'égayent dans diverses directions. Il n'y a pas vraiment de méthode pour remédier au problème, sauf en s'y attaquant en amont, c'est-à-dire avant le début de la partie. Voici donc quelques petits trucs pour « faire prendre la sauce » au début d'une aventure.

Tout d'abord, il va de soi que l'introduction dépendra beaucoup du jeu que vous pratiquez, mais aussi du degré de connaissance de l'univers qu'en ont les joueurs, et du nombre de parties déjà jouées. Les différentes approches seront donc modulaires, et nous vous invitons à piocher dans chacune, selon vos besoins.

Les jeux à mission

Sous ce terme on désigne les jeux dans lesquels les personnages font partie d'une organisation, ou d'une groupe bien précis, et à qui on confie des missions. Les exemples les plus connus sont *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, *James Bond*, *Mega*...

L'introduction

Ce sont les scénarios les plus simples à préparer puisque l'aventure est confiée clés en main aux personnages. Mais comme dit une célèbre publicité, ce n'est pas parce que c'est tout fait qu'il n'y a rien à faire.

a) Les personnages sont débutants, et ne se connaissent pas bien entre eux. Il va falloir, en accord avec les joueurs, leur inventer un court passé et la raison pour laquelle ils sont entrés dans « l'organisation » qui leur confie cette mission. Ainsi, un groupe d'espions peut réunir un jeune homme dont la famille est au service du pays depuis des générations, un autre issu d'une famille pauvre mais patriote, un intellectuel... Dès le briefing de la mission, le commanditaire devra insister sur le fait que c'est à « eux » que l'on a confié la mission, et chacune de leurs compétences sera mise en avant. Untel a été choisi en raison de la loyauté de sa famille, tel autre pour ses dons en électronique, etc. Bref, s'ils échouent, ce sera de leur faute, et pas celle des chefs qui les ont bien choisis. En plus, cela créera une compétition-émulation entre les personnages. À l'inverse existe la solution de la « mission-confiée-à-une-équipe-débutante-et-à-laquelle-on-ne-croit-pas », mais cette solution est peu valorisante, et ne marche qu'une fois.

b) Les personnages sont expérimentés. Gardez un résumé de toutes les missions dans lesquelles ils ont été impliqués, qui leur a confiées et pourquoi. Vous modifierez alors le briefing en fonction de chacun, en pouvant même aller jusqu'à créer des mini conflits entre personnages (mais sans que la mission en soit affectée). Prenons un exemple vécu avec le jeu *In Nomine Satanis*, où chaque personnage Démon a un supérieur Prince-Démon. Dans la première partie, l'équipe était composée de deux démons de Samigina (Prince des Vampires), un de Bifrons (Prince des Mort-vivants) et d'autres démons. Les personnages se sont fâchés avec Andromalius (un Prince-Démon) et n'ont pas reçu de récompense. Pour la deuxième partie, la nouvelle mission a été confiée par Samigina en personne, un Prince récent qui doit a priori être plus attentif à ses jeunes Démons que les autres. Histoire de mettre la pression, il ajoute qu'il a pris une mission au hasard sur le bureau d'Andromalius, juste pour montrer que ses Démons peuvent tout faire. Pendant ce temps, Bifrons, l'ancien supérieur de Samigina avant sa promotion, donna pour instruction à son Démon d'être au moins aussi efficace que ses petits copains, sinon plus, pour ne pas décevoir son chef. Bref, quelle que soit la mission, la pression est mise sur un certain nombre de joueurs. De plus, plus le nombre de missions augmente, plus ce genre d'arrière-plan « politique » peut devenir utile et présent.

Le cadre

Dans tous les cas, ne commencez jamais par : « Vos supérieurs vous ont confié une mission, la voici... » Prenez le temps de comprendre la mission, et la psychologie de ceux qui vont la confier. Puis faites une mise en scène qui va aboutir au dévoilement de la mission. En terme de jeu, prévoyez au moins 10 minutes (sinon c'est trop court) mais moins d'une demi-heure (il faut quand même que l'action commence). Si vous êtes dans un univers d'espionnage, pensez à des lieux insolites de rendez-vous. Commencez aussi à construire un univers cohérent pour les dirigeants (que vous pourrez ensuite réutiliser). Par exemple, John Flanaghan reçoit toujours les personnages dans une brasserie avec une nouvelle sorte de bière à déguster (autres lieux : parking, salle de billard, usine désaffectée...). Si la mission est importante, faites ressentir la nervosité du commanditaire. Si elle est de routine, pourquoi ne pas faire apparaître un collègue qui vous enviera : « Ah si j'avais pu avoir une mission aussi simple ! » Une phrase qui risque d'angoisser les rôlistes expérimentés, qui savent bien qu'une mission n'est jamais simple.

Le début

Parfois, c'est juste après que la mission ait été confiée que l'intérêt s'amenuise, ou que tout va à vau-l'eau. Pourquoi ? Parce que chacun prépare son matériel, se renseigne, essaye de savoir s'il n'a pas quelque chose de plus intelligent à faire que les autres, etc. Bref, chacun joue dans son coin, et c'est ce qu'il faut éviter. Donc, après avoir confié la mission, il faut que vous impliquiez le plus rapidement possible les personnages. Prévoyez donc un départ proche (billet d'avion qui part dans quatre heures...), un maté-

riel standard, et faites un tour de table rapide au cas où quelqu'un voudrait faire « une » chose particulière. Si votre scénario prévoit un événement « imprévu » qui chamboule la trame de l'intrigue (un attentat au domicile d'un des personnages par exemple), ne laissez pas de liberté de manœuvre aux personnages. C'est moins réaliste, mais cela évitera que l'un d'entre eux parte une semaine en vacances (authentique) et ne revienne qu'une fois l'aventure terminée. La solution : adjoignez-leur un personnage-non joueur temporaire, qui les guidera, avant de disparaître (envoyé sur une autre mission, assassiné, etc.). Une fois que vos joueurs seront dans le feu de l'action, ou de l'enquête, tout ira mieux.



Les jeux « ouverts »

Terreur des meneurs de jeu habitués aux donjons : le scénario décrit ce que les personnages trouvent une fois impliqués dans l'aventure, mais pas du tout comment ils en sont arrivés là. Là encore, il faut faire la distinction entre personnages débutants et expérimentés.

L'introduction

a) Les personnages sont débutants. Si le jeu n'est pas un jeu à mission, une règle d'or : ne commencez jamais une aventure en créant des personnages sur le coup. En effet, pour impliquer les personnages, il faut impérativement que leurs passés les poussent à accepter l'aventure, et que leurs intérêts convergent au moins au début.

Exemple : l'aventure prévoit une balade en forêt où les aventuriers rencontrent une jeune fille blessée. Si vos joueurs incarne un chevalier, un nécromancien, un nain peureux et un marchand hypocondriaque, vous allez vous trouver coincé entre ceux qui refusent, qui veulent se faire payer, ou torturer la jeune fille pour qu'elle avoue la vraie raison de sa présence. Donc, jouez avec des prétirés, ou faites créer les personnages lors d'une séance précédente, en leur demandant d'orienter leur choix.

Règle seconde : comme vos personnages sont débutants, n'ayez pas peur de les ramener dans un jeu à mission : on va les chercher parce que ce sont les plus beaux/ forts/intelligents/riches/ courageux de la région, dans un but précis. Ou bien jouez sur un élément du passé commun à tous les personnages (leur vieux capitaine leur demande un service). Par contre, si vous désirez que vos personnages vivent ensuite plusieurs aventures, évitez de leur imposer un passé familial commun, c'est un lien très contraignant. Évitez aussi l'ami commun, dont il se trouvera toujours quelqu'un pour dire « d'abord moi je n'ai aucun ami », et qui ne poussera pas forcément les aventuriers à vouloir rester ensemble.

b) Les personnages sont expérimentés. C'est le cas le plus facile : utilisez leurs anciennes aventures et réinventez entièrement l'introduction. La solution la plus facile est de faire se succéder les aventures, en remettant toujours le même méchant, ou en faisant que les péripéties de celle qui vient de se terminer les amènent directement dans la nouvelle. Reportez-vous à l'exemple plus haut, dans les jeux à mission, qui peut également servir. Vous pouvez être un peu plus subtil et jouer justement sur la routine « entre aventures ». Si l'un des personnages a l'habitude de s'entraîner à l'épée à chaque fois, l'aventure peut impliquer son maître d'armes, le lieu d'entraînement... Attention toutefois, il faut être sûr que les autres personnages voudront aussi participer à cette aventure. Vous l'aurez compris, le but de ces introductions est de vous ramener assez vite dans une situation où les aventuriers vont se voir confier ou accepter une mission. Les conseils du premier chapitre pourront alors vous être également utiles.

Le cadre

Un seul mot d'ordre : ambiance. Comme chaque aventure peut être différente des précédentes, jouez tout de suite sur l'exotisme (au sens : qui diffère de la routine). Indiquez aux personnages comment ils se sentent, si les forces de l'ordre sont particulièrement pointilleuses, si les conditions atmosphériques sont désastreuses... Il faut sortir les joueurs de leurs repères habituels, pour qu'ils sentent bien qu'une nouvelle aventure va commencer.

Le début

Ne commencez jamais par « vous êtes dans une auberge/un bistrot/un astroport, qu'est-ce que vous faites ? » mais décrivez dès le début une action dans laquelle les personnages sont impliqués. Cela peut être simple comme : « Un homme vous aborde et vous demande : "vous êtes bien les célèbres tueurs de dragons ?" », à un peu plus sophistiqué : « Après une folle nuit de poker, légèrement ivres, vous rentrez chez vous par le quartier bourgeois quand... »

En conclusion

Vous l'aurez compris, pour impliquer des personnages dans une aventure, il faut les bousculer. Vous pouvez utiliser des clichés, mais jamais deux fois les mêmes. Le but sera de ne les lâcher qu'une fois l'aventure « vraiment » commencée. Et puis, si un jour vous n'avez rien préparé, ne suivez pas ces conseils, laissez les personnages chercher eux-mêmes leur aventure, leur matériel, etc., et profitez de l'heure qu'ils passeront à faire des choses qu'ils estiment indispensables (comme rechercher un nouveau sort pour exterminer les moustiques), pour improviser et inventer un scénario. Mais là, vous ne serez plus, et de loin, un débutant.

Pierre Rosenthal
Illustration : Didier Guiserix

Glossaire

Termes génériques

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

Donjon (faire un donjon) : jouer un scénario de Donjons & Dragons ; synonyme de scénario linéaire.

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont donnés dans nos Épreuves du feu).

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se déguisent et jouent « en situation » des aventures).

JdP : Jeu de plateau (jeu de société à thème stratégique ou de simulation).

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

Killer : Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).

MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Personnages prétirés : Les joueurs ne créent pas leurs propres personnages, ils utilisent ceux préparés par le meneur de jeu.

PJ : Personnages joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages Non joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant les grandeur-natures.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Termes propres à des jeux de rôle

Dom. : Dommages, ou dégâts (indique les dommages causés à un adversaire, en général en terme de points de vie).

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un D6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste en deux lancers de dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...)

PV ou PdV : Points de Vie (mesure la vitalité du personnage).

Maléfices

Le jeu de rôle qui sent le soufre

Michel Gaudo
Guillaume Rohmer

LE VOILE DE KÂLI

Une campagne par Pascal et Michel Gaudo

VIENT DE PARAÎTRE

Votre âme nous intéresse... toujours !

....1	1 Je désire recevoir :
❑ Maléfices, boîte de base ....220 F	❑ Délivrez-nous du mal ....59 F
❑ A la Lisière de la Nuit ....99 F	❑ Le Dompteur de Volcan ....69 F
❑ Bestiaire ....119 F	❑ Enchères sous Pavillon Noir ....59 F
❑ La Musique adoucit les Meurtres ....69 F	❑ Folies Viennoises ....59 F
❑ L'Énigmatique Carnet Pop Linn ....59 F	❑ Coeur Cruel ....59 F
❑ Les Brasiers ne s'éteignent jamais ....69 F	❑ Le Montreur d'Ombres ....59 F

❑ LE VOILE DE KÂLI ....125 F

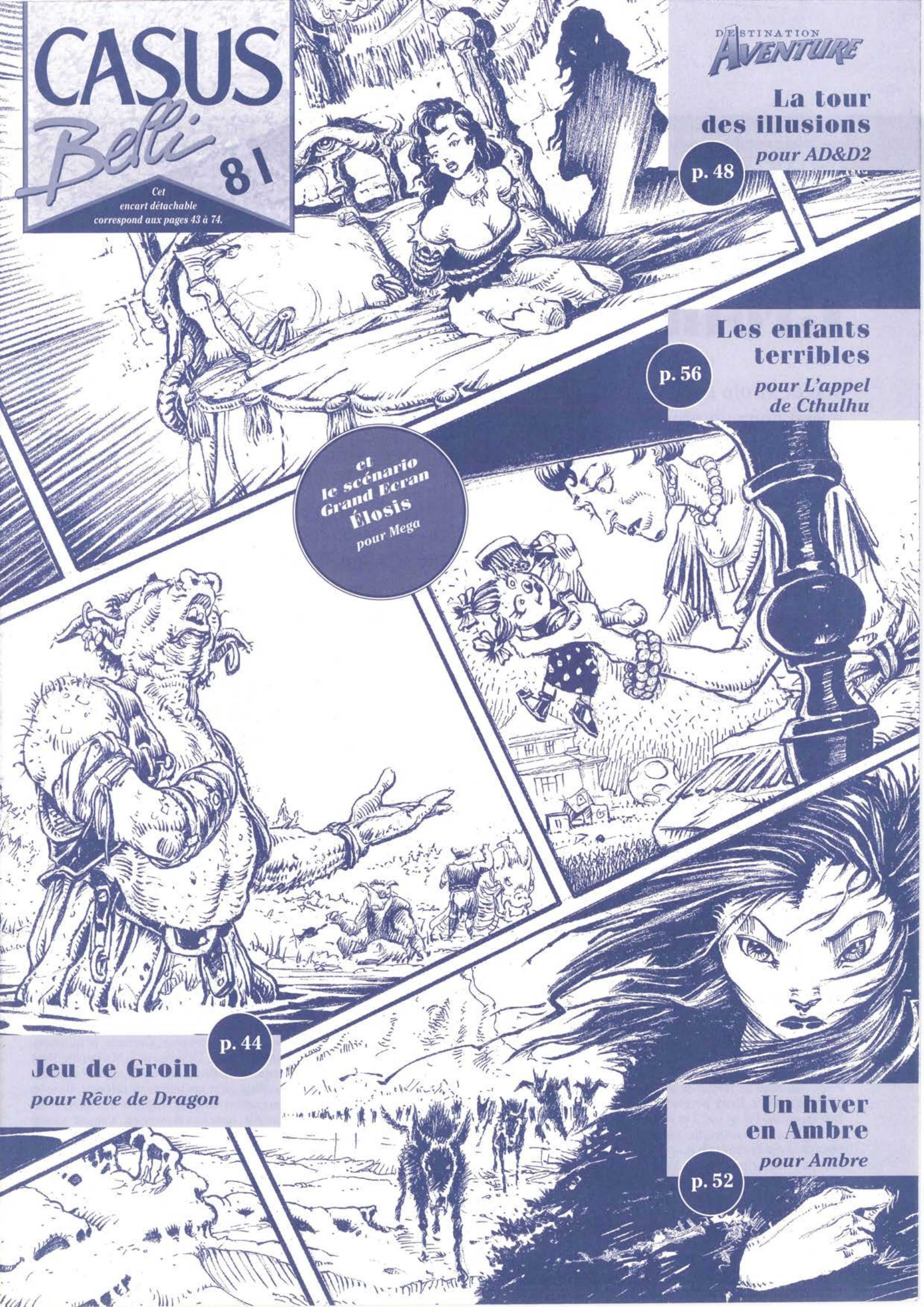


Je commande les articles cochés ci-dessus. Ci-joint mon règlement de F .... +35 F de frais de port si le montant de ma commande est inférieur à 120 F (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :
JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15

NOM..PRENOM ....
ADRESSE ....

(Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement)

DESCARTES ÉDITEUR



CASUS Belli 81
Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 74.
DESTINATION AVENTURE
La tour des illusions
pour AD&D2
p. 48
Les enfants terribles
pour L'appel de Cthulhu
p. 56
et le scénario Grand Ecran Élosis
pour Mega
p. 44
Jeu de Groin
pour Rêve de Dragon
Un hiver en Ambre
pour Ambre
p. 52

Un scénario Casus Belli pour

Rêve de Dragon



Jeu de Groin



Jeu de Groin est prévu pour un groupe de **4 ou 5 voyageurs débutants ou déjà expérimentés**.
La présence de haut-rêvants est facultative. En revanche, dans cette aventure beaucoup plus « jeu de rôle » que « technique », il serait préférable que les joueurs (à défaut de leurs personnages) aient déjà une bonne notion de ce que sont les Groins, tels du moins qu'ils sont décrits dans les règles.

La région

Le pays de Nelphe est une région verdoyante de vallonnements et de forêts. Point de convergence des routes, la cité de Braum est industrieuse et commerçante. Les voyageurs peuvent désirer s'y rendre pour compléter leur équipement avant de partir en quête. On peut y trouver tous les articles mentionnés dans les règles, au prix indiqué.
Au nord s'étend le plateau désertique de la désolation de Kreume, traversé par un reste de route depuis Grobal. La cité de Kreume qu'elle était censée desservir n'appartient plus aujourd'hui qu'à la légende. La route s'arrête au Lézar, une rivière peu profonde aux berges argileuses. C'est à l'approche de Grobal que nos voyageurs vont sortir du gris rêve – et que commence véritablement l'aventure.

Grobal

Grobal est un village agricole entouré de vergers : pommiers, poiriers, cerisiers, pruniers, abricotiers. Le village a grossièrement la forme d'un carré de 150 m de côté, entièrement ceint d'une palissade de troncs de 3 m ponctuée de petits miradors. Deux portes en permettent l'accès, au nord et au sud. Les maisons sont de bois et torchis, recouvertes de chaume, comprenant un rez-de-chaussée et un grenier. Elles ne sont pas collées les unes aux autres, mais s'entourent de cours et de jardins délimités par des remblais ou des palissades légères, le tout formant un tracé de rues bien net. La région est humide et chaque maison possède son puits. Grobal compte environ quatre cents habitants. Aujourd'hui, la palissade extérieure est en mauvais état, verdie et vermoulue, avec parfois des manques comme dans une bouche édentée. Il n'en fut pas toujours ainsi. Il fut une époque où les invasions de Groins étaient fréquentes, déferlant de la désolation de Kreume, et telle fut la raison d'être de la fortification de bois, qui sauva maintes fois la vie des Grobalais. La dernière invasion remonte à cinquante ans. Le carnage fut terrible mais le village tint bon. Par la suite, il n'y eut plus que des escarmouches, puis les Groins disparurent, semble-t-il, définitivement. On continue néanmoins à monter la garde du haut des miradors, on continue à entraîner les hommes dans une milice armée d'arcs, de lances et de boucliers, mais la conviction n'est plus celle d'autrefois. Seuls le patriarche et une dizaine de vieux ont réellement vécu la grande attaque des Groins, pour les jeunes c'est déjà de l'histoire.
Il n'empêche que tous les ans, on célèbre la fête de la Victoire, et que pas un jeune ne voudrait y manquer. Ce jour-là, on ne travaille pas : revêtu de ses habits de fête, on se rassemble sur la place, on danse, on rit, on mange, on boit, on participe aux jeux. Il y a un grimper de mât, une course en sac, et surtout, clou de la fête, le jeu de Groin. C'est un jeu de massacre consistant à bombarder de pommes une grossière tête de Groin de paille et de toile. Seules comptent pour un point les pommes qui pénètrent dans la bouche de l'effigie. Le vainqueur est nommé Grand Étouffeur de Groin, titre remis en jeu chaque année, et est particulièrement honoré. Il est entre autres dispensé de corvées, et il n'est pas une fille qui ne lui fasse les yeux doux.

Localisations et villageois

1. Place

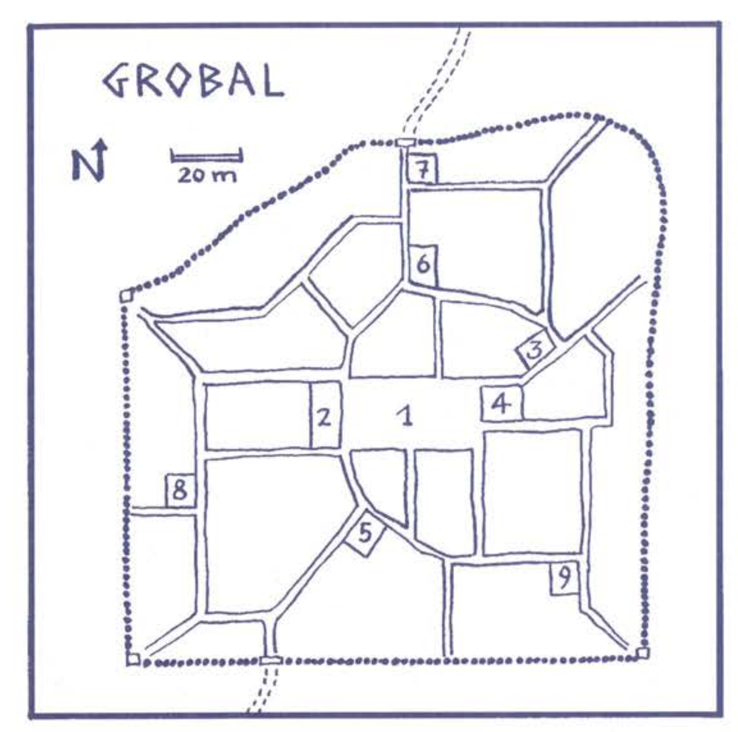
Le centre du village est une grande pelouse de 40 m sur 20. Le jour de la fête, devant la maison du patriarche, on y dresse des tables sur tréteaux, chargées de victuailles et de cruchons de bière. Chacun contribue à approvisionner ces buvettes et les consommations sont gratuites. Il y a également une estrade pour le conseil du village, au pied de laquelle se tiennent les musiciens (deux bombardes, une viole et des tambourins).

2. Maison du patriarche

Le patriarche se nomme Arkibold. C'est aujourd'hui un homme de soixante-quinze ans, blanchi et ridé, mais de stature encore imposante. Il fut l'un des principaux artisans de la victoire. En tant que patriarche, il préside le conseil du village comprenant Biskor, le capitaine de la milice ; Zacchèse, le meunier ; Garmon, le forgeron ; dame Rabeude, l'hôtesse de la Maison des Voyageurs ; et Gardénia, une ex-voyageuse accueillie au village pour ses talents de médecin. Dans les discussions, Arkibold exprime ses idées et ses conseils, mais lors du vote qui s'ensuit, sa voix est toujours neutre. Il ne fait qu'entériner le suffrage exprimé par les cinq autres.

3. Maison des Voyageurs

Il ne s'agit en fait que d'une grange commune servant entre autres à entreposer le matériel de la



fête (planches, tréteaux, mâts, tête de Groin, etc.). Sa mezzanine, accessible par une échelle, est garnie de foin et sert aux voyageurs quand il en passe. La coutume est en effet respectée à Grobal d'accueillir les voyageurs, de les nourrir et de les loger gratuitement pour une nuit.

4. Dame Rabeude

L'hôtesse de la Maison des Voyageurs vit dans une petite maison donnant sur la place, avec ses deux filles, Zolette et Naïs, qu'elle adore. C'est une veuve de quarante ans, au visage doux quoique fermé. Peu bavarde, elle s'acquitte néanmoins de ses devoirs d'hôtesse avec soin, accueillant les voyageurs et leur préparant leur repas. Zolette et Naïs, respectivement âgées de dix-neuf et dix-sept ans, sont sans conteste les deux plus belles filles du village. Zolette est brune (Beauté 15) et Naïs est blonde (Beauté 14). Les deux sont follement entichées de Méruil Badak, qui depuis deux ans consécutifs détient le titre de Grand Étouffeur de Groin.

5. Ferme Badak

C'est là que vit Méruil, le champion. C'est un jeune homme de vingt ans, grand, musclé, plutôt beau avec ses cheveux châtains et ses yeux verts. Tous les autres garçons sont jaloux de lui. Méruil, cependant, ne semble pas s'intéresser aux filles du village. Il a perpétuellement l'air distant et rêveur. En réalité, il ne songe qu'à devenir voyageur.

6. Biskor

C'est là que vit le responsable de la milice, un vieillard à peine plus jeune que le patriarche, ayant lui aussi connu les Groins, mais toujours vert et solide. Son fils et sa belle-fille partagent son toit, ainsi que leurs deux garçons, âgés de vingt et vingt-deux ans, Tebb et Nobb. Plutôt disgraciés par la nature avec leurs nez en pied de marmite et leurs oreilles décollées, ce n'en sont pas moins de solides gaillards, s'entraînant courageusement dans la milice. Les deux frères sont amoureux fous de Zolette et de Naïs, et quoique Méruil ne semble pas s'intéresser à elles, ils le jalousent et le détestent. Biskor, quant à lui, adore ses petits-fils en qui il reconnaît sa propre jeunesse.

7. Moulin

Autre vieux du village et membre du conseil est le meunier, Zacchèse, au visage perpétuellement gris-blanc de farine.

8. Forge

Garmon, le forgeron, est également un ancien. Grand, le torse puissant, bien qu'il tousse de plus en plus, il affirme que seule la mort lui prendra son marteau.

9. Gardénia

Ancienne voyageuse, Gardénia est arrivée au village peu après la grande attaque des Groins, alors âgée de vingt ans. Les potions qu'elle sut fabriquer permirent de sauver plus de blessés qu'on n'aurait cru possible. C'est une haut-rêvante; et quoique le haut-rêve ne soit que moyennement toléré dans la région, le village l'a adoptée. Maintenant âgée de soixante-dix ans, Gardénia est une toute petite bonne femme (1,49 m), mince et ridée comme une vieille pomme. Il émane de ses yeux bleu clair autant d'intelligence que d'indulgence et de compréhension.

L'arrivée

A moins que le gardien des rêves ne désire improviser un voyage jusqu'aux environs de Grobal, on supposera que les personnages sortent du gris rêve en arrivant en vue du village. Ils ont le souvenir vague d'avoir longuement cheminer hors route, dormant à la belle étoile et se sustentant de gibier. C'est l'été, l'un des premiers jours du mois de la Couronne, à l'heure du Dragon. Les fortifications de bois n'ont pas à les surprendre : nombreux sont les villages qui se défendent ainsi. Par contre le délabrement relatif des palissades, l'absence totale de veilleurs sur les miradors et d'âme qui vive dans les champs, la porte grand ouverte... Le village serait-il abandonné? Se risquant parmi les premières maisons, ils peuvent entendre un brouhaha provenir du centre du village. OUIE/ Srv en cité à 0 donne à penser aux cris d'une foule en fête.

Tout le village est réuni sur la place, les jeux sont sur le point de commencer. Remplissant son office, dame Rabeude se dirige vers les voyageurs dès qu'ils manifestent leur présence. L'accueil est simple et sans formalités. Ils sont présentés à Arkibold, le patriarche, et d'une manière générale, font la connaissance des principaux villageois, y compris de Zolette, Naïs, Méruil, etc. On les informe des coutumes, logis gratuit à la Maison des Voyageurs à laquelle dame Rabeude se propose de les conduire tout en s'excusant du manque de confort. Puis ils peuvent apprendre la raison de la fête, l'histoire du village, la victoire contre les Groins, les jeux. « Déposez vos affaires dans la grange, conclut dame Rabeude, puis revenez vous désaltérer et manger à votre souhait, vous êtes invités. Si vous voulez vous amuser, vous pouvez aussi participer aux jeux. »

De fait, le village est aussi simple qu'il le paraît, cordial et hospitalier. Seule une paranoïa déplacée de la part des joueurs peut leur faire suspecter qu'il en est autrement. Au gardien des rêves d'improviser la fête qui s'ensuit, les conversations avec les villageois et les villageoises, les danses et les chants. Faire en sorte de montrer, jeu de rôle aidant, que Zolette et Naïs n'ont d'yeux que pour Méruil, Tebb et Nobb pour Zolette et Naïs, et que Méruil n'a d'intérêt que pour lui-même. Montrer pareillement l'influence de Zolette et de Naïs sur leur mère, et de Tebb et Nobb sur leur grand-père.

Les jeux

Grimper de mât

Épreuve mixte. Il s'agit de se hisser jusqu'au sommet d'un mât lisse de 4 m. Pratiquement, jouer AGILITE/Escalade à -2, chaque point d'encombrement porté (et non seulement excédentaire) donnant un malus de -1, et totaliser les points de tâche obtenus au bout de 7 lancers de dés. Celui qui obtient le plus grand nombre de points est censé avoir grimpé le plus vite. Méruil, le meilleur des villageois, obtiendra 10 points, Tebb 7 points et Nobb 6 points. Pour ravir la première place, il faut donc en obtenir un minimum de 11. Zolette et Naïs ne participent pas. On gagne un grand pot de confiture de prune.

Course en sac

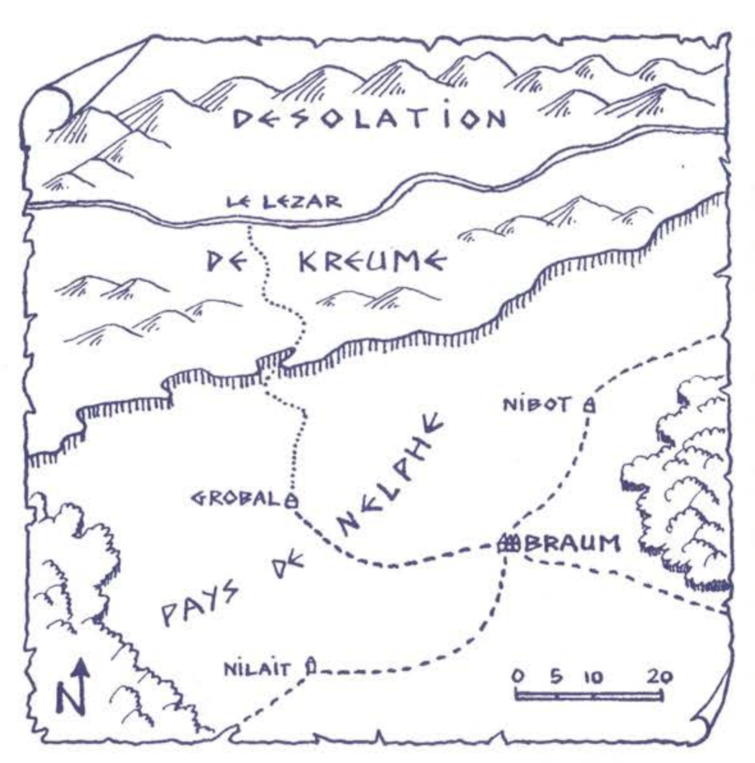
Épreuve mixte à laquelle participent quelques cinquante garçons et filles de tous âges, d'un bout à l'autre de la place. Utiliser la même règle que précédemment avec AGILITE/Saut ou Acrobatie (au choix) à -2. Méruil obtiendra encore 10 points, Zolette 8, Naïs 7, Tebb et Nobb 4. On gagne un pot de confiture de coing.

Jeu de Groin

Épreuve réservée aux garçons. Lancer 5 pommes dans la bouche de l'effigie de Groin à 10 m de distance. Utiliser Lancer (pur) à -2. Chaque pomme logée rapporte 1 point et peut être rejouée indéfiniment tant qu'elle réussit. Méruil obtiendra encore 10 points, Tebb 9 et Nobb 8.

A l'occasion du jeu, les voyageurs peuvent se rendre compte à quel point le racisme anti-Groin est profond chez les Grobalais. Chaque lancer de pomme se doit d'être accompagné d'une injure, reprise en cœur par la foule.

Si une voyageuse gagne le grimper de mât ou la course en sac, Méruil semblera s'intéresser à elle, au grand dépit de Zolette et de Naïs. A la voyageuse de voir, quant à elle, si elle s'intéres- ▷



tent les témoins. Seule compte la tarte explosant à la figure du Groin. Si cela peut avoir lieu, au cours d'un nouveau rêve significatif qu'il fera dès son prochain sommeil, le personnage gagnera directement 40 points d'expérience (sans jets de dés) qu'il pourra allouer dans les compétences de son choix, du moment qu'il ne dépasse pas le niveau de son archétype.

Le gardien des rêves décrit ainsi son rêve et ses conclusions à chaque voyageur, mais pour corser le scénario, il indique à chaque fois un genre de tarte différent : tarte à la crème, aux pommes, aux cerises, aux abricots, aux prunes, etc. C'est la seule différence et cela implique qu'un grand nombre de tartes soit confectionné.

se à Méruil. Inversement, si un voyageur gagne l'un des jeux, voire le jeu de Groin, remportant le titre honorifique de Grand Étouffeur, Zolette et Naïs, pensant piquer la jalousie de Méruil, seront on ne peut plus aimables avec lui. Au voyageur de voir s'il désire en profiter, mais il s'attirera l'inimitié de Nobb et de Tebb. Que la fête continue ainsi jusqu'au soir où tout le monde ivre de fatigue (et de bière) ira prendre un repos mérité.

Rêves de tartes

Durant la nuit, chaque voyageur va faire sensiblement le même rêve, se retrouvant à l'âge d'adolescent dans son propre village. L'angoisse est à son comble car une horde de Groins vient justement de déferler. Cris d'horreur, cliquetis des armes, fumées des incendies qui débutent, panique générale. Le rêveur a trouvé refuge dans une cuisine où les préparatifs du repas viennent d'être abandonnés. Près de lui, sur la table, repose une tarte magnifique. C'est alors que la porte vole en éclats et qu'un énorme Groin, hideux, bestial, se précipite sur lui. Tout jeune, désarmé, le rêveur n'a qu'un réflexe : il se saisit de la tarte et la balance à la figure du Groin, où crème et fruits explosent en une grosse tache de couleur… Et c'est alors qu'il se réveille, encore frissonnant du cauchemar.

Mais une intime certitude naît en lui que ce rêve était en fait le souvenir de quelque chose d'anciennement vécu, l'écho d'une « vie antérieure », et que s'il pouvait reprendre ce rêve là où il a été interrompu, il pourrait se souvenir plus profondément de cette incarnation passée et puiser une expérience nouvelle directement à la source de son archétype. Toutefois, pour que cela ait lieu, pour que le déclic se fasse, il a la certitude tout aussi impérieuse qu'il faudrait qu'un même événement ait lieu dans cette vie-ci. D'une façon plus précise, il faudrait qu'il jette une tarte, bien réelle, à la tête d'un Groin, réel et bien vivant. Peu importe le lieu, cuisine ou extérieur, peu importe que le Groin soit libre ou entravé, peu importent les témoins.

Préparatifs

Au matin, s'étant probablement conté mutuellement leurs rêves, les voyageurs ont plusieurs options. La première est la plus simple : abandonner. Si le danger laisse indifférent, le ridicule de la situation peut ne pas être du goût de certains. Mais cela signifie renoncer à la quête de soi-même qui est le but à long terme de tous les voyageurs. (Après tout, on n'a pas que des souvenirs glorieux !) La seconde consiste à commander des tartes au village, chacun la demandant aux fruits dont il a rêvé, sans dire pourquoi, puis à partir en quête de Groins. Les fruits ne manquent pas et dame Rabeude ne demande que 6 deniers par tarte. Solution déraisonnable : aucune tarte ne survivra au voyage, et ne sera plus qu'un magma indigne au moment crucial. Emporter les ingrédients et préparer les tartes sur place est tout aussi chimérique. Même avec -4 en Cuisine, on doit savoir qu'il faut un four pour cuire une tarte. Dernière solution, ramener un Groin prisonnier à Grobal, commander les tartes, et faire une démonstration de ce nouveau jeu de Groin, version *live*. Mais quel sera ensuite le sort du Groin, une fois éclaboussé de tarte ? Le relâcher ? Il y a gros à parier que ce ne soit pas de l'avis du village et qu'il s'ensuive une troisième démonstration du jeu, version *hard*. Dans quelle mesure les voyageurs peuvent-ils s'accommoder d'un tel cynisme ?

Chacun verra évidemment midi à sa porte ; et c'est là l'intérêt du scénario, de révéler qui est finalement le plus « groin » des deux, de l'Humain ou du Groin véritable.

Si les villageois sont mis au courant de la quête des voyageurs, ils considéreront ces derniers avec stupeur. (D'habitude, dans *Rêve de Dragon*, ce sont les sédentaires qui ont des coutumes absurdes, pour une fois ce sont les voyageurs.) Ceux-ci pourront néanmoins apprendre que le seul endroit où trouver des Groins est le nord de la désolation de Kreume. Mais il ne doit pas en rester beaucoup, à supposer même qu'il en reste. Les Dragons en soient loués, ce fléau maudit semble bien définitivement enrayé ! Non loin du village, les voyageurs peuvent découvrir la vieille route, qui s'enfonce dans la désolation.

Si les voyageurs sont d'accord pour que l'éventuel prisonnier soit ensuite exécuté, honte à eux, mais il n'y a pas de problème. Si par contre ils insistent pour qu'il soit relâché, ou du moins reconduit à sa désolation, Arkibold réunira le conseil, lequel votera sa décision. C'est ici que les rapports tissés entre filles et garçons vont révéler leur importance.

Sur les cinq voix du conseil, le forgeron vote la mort, de même que le meunier. Ces vétérans de la guerre ne peuvent supporter l'idée de gracier un Groin. Gardénia, indulgente, vote par contre pour sa liberté. Restent les voix de l'hôtesse et du capitaine. A priori, dame Rabeude est également pour la grâce, ce qui donne deux contre deux. Toutefois, adorant ses filles, elle se laisse influencer par elles. Soit ces dernières n'ont aucun avis, et c'est donc toujours deux contre deux, soit une voyageuse s'est trop intéressée à Méruil (voir ci-dessus), auquel cas, par hostilité envers les voyageurs, Zolette et Naïs demandent à leur mère d'être contre leur demande, autrement dit pour la mort du Groin. Même chose avec Biskor influencé par ses petits-fils. En tant que vieux combattant, il veut la mort du Groin, mais si Tebb et Nobb lui demandent le contraire, il l'acceptera pour eux. Or il faut pour cela que les garçons aient de la gratitude envers les voyageurs. La seule façon est que l'un d'eux ait humilié Méruil en le battant à l'un des trois jeux, surtout au jeu de Groin, et que parallèlement et surtout, aucun d'eux n'ait tourné autour de Zolette et de Naïs. En résumé, pour sauver la créature, il faut que les filles ne soient pas contre et que les garçons soient pour. Comme quoi les arguments profonds d'un procès peuvent provenir de plus bas que la ceinture – on reste en plein jeu de Groin !

Noter toutefois que ce problème a peu de chances de surgir au départ. Ce n'est que par la suite, devant le genre de Groins qu'ils auront réussi à dénicher, que les voyageurs se poseront peut-être des problèmes de conscience.

La quête

Ayant quitté Grobal par l'ancienne route de Kreume, les voyageurs parcourent une quarantaine de kilomètres en pays de Nelphe, toujours aussi verdoyant, avant d'arriver à la limite d'un plateau aride. Il est probable qu'ils fassent une halte à cet endroit. La vieille route se hisse au sommet du plateau par une série de lacets. Au-delà, elle continue vaille que vaille parmi les cailloux et les buissons rabougris. Les voyageurs doivent cheminer une autre quarantaine de kilomètres (une deuxième journée) avant que le terrain ne redescende vers la vallée d'une rivière peu profonde, le Lézar. A cet endroit, le sol est très argileux. La présence de l'eau permet un maigre regain de végétation ; quelques arbustes offrent tout juste assez de bois pour permettre un petit feu.

L'attention des voyageurs est alors attirée par un grand tas d'argile près de la berge. Vu de près, cela se révèle être la statue d'un majestueux dragon, tel que le dépeignent les légendes, le cou ondulant jusqu'à la rivière, les grandes ailes sur le point de se déployer. L'argile est naturelle (elle n'a pas été cuite) et tout juste sèche. De toute évidence, cette œuvre d'art destinée à être emportée par la première pluie est de fabrication récente. VUE/Srv en Extérieur à -1 permet de distinguer des traces de pas le long de la berge, traces venant de l'ouest et se dirigeant vers l'est. Nul doute que les voyageurs ne les suivent.

Les Groins

La statue de dragon est l'œuvre de Skwuik, un Groin devenu boiteux des suites d'un mauvais coup de masse dans la jambe. Il est accompagné de deux autres Groins, Grumpg et Bnouf, respectivement borgne et manchot pour des raisons analogues. Les trois compères se sont fait chasser de la horde à cause de leur manque de grouinité (l'équivalent de la virilité chez les Groins). De fait, Skwuik aime à sculpter de beaux dragons dans le bois ou l'argile, Grumpg joue d'une sorte de xylophone de sa fabrication, tandis que Bnouf est le poète du groupe.

Parvenus aux rives du Lézar, ils survivent d'une maigre pêche, n'osant aller plus au sud vers le pays des Humains. Quoiqu'armés, masse et bouclier, ce ne sont pas des foudres de guerre. Ils ont déjà ponctué les rives du cours d'eau d'une demi-douzaine de statues de dragons, certaines maintenant en partie effondrées. Au gardien des rêves d'improviser le (facile) jeu de piste qui permettra de leur tomber dessus.

Non loin de la berge où brûle un maigre feu, Grumpg surveille la cuisson de trois petits poissons tout en jouant de son instrument, produisant une musique rythmée, étrange mais pas désagréable, cascade de chocs alternativement secs et doux. Agenouillé près de l'eau, Skwuik façonne l'argile avec des gestes lents ; on devine déjà la forme du dragon qui va naître. Cependant, Bnouf est entré dans la rivière jusqu'aux genoux et déclame d'une voix pathétique :

Ô grands Dragons,
vous qui y'en a rêver tout partout,
Qui y'en a rêver soleil chaud
et fleurs jolies,
Pourquoi vous y'en a rêver Groins
méchants et bêtes ?
Tout le temps méchants et bêtes !

Nous y'en a sculpter Dragons
grands et beaux,
Avec terre vous y'en a rêver dans rivière,
Avec amour nous y'en a rêver
dans nos cœurs,
Et vous y'en a rêver Groins
pour faire vous bien rire !

Ô grands Dragons qui rêver tout partout,
Pourquoi ça y'en a toujours nous
qui faire bien rire ?

Les prendre par surprise sera l'enfance de l'art. Etant désarmés (leurs armes reposent en tas près du feu), ils ne songeront à trouver leur salut que dans la fuite. Toutefois, si les voyageurs s'approchent plus doucement et palabrent, ils tenteront de se rapprocher de leurs armes, puis d'opposer une ultime résistance. Même si on leur expose carrément le plan, il est évident qu'ils ne voudront pas se soumettre au rôle prévu pour eux. Pour les soumettre sans les tuer, se souvenir des règles pour assommer (Livre I page 64).

CARACTÉRISTIQUES

▶ Les Groins

TAILLE	12	VOLONTE	09	VIE	13
CONSTIT	13	EMPATHIE	12	ENDURANCE	25
FORCE	13	REVE	14	+dom	+1
AGILITE	11	Mêlée	12	Protection	2
DEXTERITE	10	Tir	10		
VUE	11	Lancer	11		
OUIE	10	Dérobée	10		
Masse 1 main		niv +2\ init 8\ +dom +4			
Bouclier		niv +2			
Esquive		niv +2			

Course, Vigilance +2.

Pour simplifier utiliser les mêmes caractéristiques pour les trois Groins sans tenir compte de leurs différentes infirmités.

▶ Les miliciens grobalais

TAILLE	11	VOLONTE	12	VIE	12
CONSTIT	13	EMPATHIE	10	ENDURANCE	24
FORCE	12	REVE	10	+dom	0
AGILITE	13	Mêlée	12	Protection	2
DEXTERITE	11	Tir	11		
VUE	11	Lancer	11		
OUIE	10	Dérobée	11		
Lance courte		niv +3\ init 9\ +dom +2			
Arc		niv +3\ init 8\ +dom +2			
Bouclier		niv +3			
Esquive		niv +3			

Course, Discrétion, Vigilance +3.

Utiliser les mêmes caractéristiques de combat pour tous les miliciens de Grobal, y compris Méruil, Tebb et Nobb. Pour les autres aspects du jeu, au gardien des rêves de différencier les individus.

Dernier jeu de Groin

De retour avec les prisonniers, les véritables problèmes ne devraient surgir qu'arrivé à Grobal. Comme dit précédemment, soit les voyageurs se moquent de la vie des Groins, et leur ayant balancé leurs tartes à la figure, se lavent les mains du sort qui leur est réservé – l'essentiel étant, n'est-ce pas, de toucher les 40 points d'expérience –, soit ils souhaitent que la farce n'aille pas trop loin et qu'on reste dans la limite d'un jeu *fair-play*. Comme déjà décrit, tout va dépendre de la position des filles et garçons à leur égard.

Si le village accepte que les Groins soient libérés, le scénario peut se terminer sans douleur à la satisfaction générale, sauf peut-être celle des têtes de Groin : « Pourquoi ça y'en a toujours nous qui faire bien rire ? » Les voyageurs seront nommés Grands Tarteleurs de Groin, titre unique et non remis en question, puis, ayant retrouvé le rêve de leur archétype, pourront continuer le voyage nantis de 40 points d'expérience.

Inversement, ils devront camper avec leurs prisonniers à quelque distance du village, puis aller y commander les tartes et les rapporter en catimini pour se livrer à leur jeu de Groin dans l'intimité. Mais il y a de fortes chances que ce désir de tartes solitaire éveille les soupçons, surtout s'ils ont mentionné leur projet avant de partir en quête. Biskor les fera suivre et s'il s'avère qu'il y a des Groins tout près de Grobal, même entravés et prisonniers, il enverra une dizaine de volontaires leur régler leur compte.

Si les voyageurs défendent leurs prisonniers, les miliciens s'en prendront également à eux, ivres de haine ; et c'est dans un bain de sang général que se conclura tristement *Jeu de Groin*. ■

Denis Gerfaud
illustration : Thierry Ségur
plans : Denis Gerfaud

Un scénario Casus Belli pour

AD&D2

La tour des illusions



Pour meneur de jeu, personnages et joueurs peu expérimentés.
Les personnages devraient être de niveau 2 ou 3.



L'histoire

Il y a longtemps, un mage illusionniste du nom d'Isakoma élut domicile dans la forêt des Mille Fleurs, tout près du bourg de Kanfrone. La cohabitation avec les villageois était bonne; ils faisaient souvent appel à lui pour animer de quelques artifices leurs moments de détente. Isakoma avait même pris comme apprenti Comellion, le fils du forgeron gnome. Mais vint un jour où, motivé par des raisons seulement connues des magiciens, Isakoma dut quitter sa demeure. Sur la route, il s'arrêta à Kanfrone pour informer les villageois de son départ. Il les informa également qu'aucun individu ne devait pénétrer dans la forêt des Mille Fleurs, sous peine de s'exposer à de mortels dangers.

A partir de cet instant, la forêt des Mille Fleurs fut rebaptisée la Forêt interdite. Et nul ne s'y enfonça plus. Près d'un siècle s'écoula, et l'avertissement du mage se transforma peu à peu en légende. Jusqu'au jour où Silice, la fille du bourgmestre, décida de satisfaire sa curiosité, et partit sans avertir personne vérifier si cette légende ne cachait pas autre chose.

Les aventuriers arrivent à Kanfrone deux jours après le départ de Silice pour la Forêt interdite. Tout le bourg est à la recherche de la disparue. Dans l'unique auberge, *Au fil de l'épée*, se tient le Conseil, dont les membres tentent de décider de la conduite à adopter.

C'est à ce moment précis que les personnages-joueurs (PJ) entrent dans l'auberge.

Le Conseil est composé de cinq membres : le bourgmestre, l'aubergiste, le capitaine de la milice, le menuisier et le meunier. Les avis sont partagés : le bourgmestre se lamente sur la disparition de sa fille; le capitaine de la milice est prêt à lever une petite troupe de paysans; le menuisier, l'aubergiste et le meunier sont d'avis d'attendre, voyant d'un mauvais œil le fait de laisser le village sans protection.

Il est conseillé au meneur de jeu (MJ) de jouer à tour de rôle les différents personnages du Conseil. Par exemple, l'aubergiste peut se lever et lancer : « Il est hors de question de laisser le village sans défense, à la merci de je ne sais quelle menace. » Le bourgmestre peut s'écrier : « Mais il s'agit de ma fille ! » et le meunier de répondre : « Moi je vous dis qu'il ne s'agit pas d'une légende. Personne ne doit pénétrer dans cette maudite forêt ! Mon aïeul racontait que... »

Dans tous les cas, la présence des PJ est bientôt remarquée. L'aubergiste se dirige alors vers eux et les accueille aimablement.

Si au cours de leur séjour à Kanfrone, les aventuriers ne proposent pas spontanément leurs services au bourgmestre, c'est ce dernier qui ira les voir et les suppliera de sauver sa tendre enfant. Le MJ peut jouer le bourgmestre en prenant une voix tremblotante et en promettant monts et merveilles (bien peu en vérité) à quiconque ramènera sa fille saine et sauve.

L'ermite

Dans une minuscule maison à l'écart de Kanfrone vit un vieil ermite, qui n'est autre que le gnome Comellion. Considéré comme un original par les villageois, il s'est peu à peu retiré du monde. Il n'a cependant pas perdu tout contact avec le village. Silice lui rend régulièrement visite en cachette, et écoute avidement les histoires du vieil apprenti. Ce fait est connu du bourgmestre qui ne manquera pas de le signaler aux PJ en ces termes : « Allez donc voir ce vieux fou d'ermite qui se trouve au nord du village. Ma fille va souvent lui rendre visite. Je suis certain qu'il en sait long sur sa disparition. »

En effet, il y a quelques jours, Comellion révéla à Silice l'emplacement de la tour d'Isakoma et le moyen d'y pénétrer. La jeune fille, désireuse de devenir magicienne, y partit aussitôt.

Si les PJ rencontrent Comellion et lui posent des questions sur la disparition de Silice, lisez-leur le paragraphe suivant (prendre une voix de vieillard, chevrotante) : « Silice m'a fait parler, et révéler le moyen d'entrer. Je l'ai suppliée de ne pas y aller. Mais elle ne m'a pas écouté. (soupir) Elle s'est rendue à la tour de illusions. (soupir) Mais il n'est peut-être pas trop tard. Alors écoutez-moi bien.

Isakoma était à l'époque où je l'ai connu un puissant magicien versé dans l'art des illusions. Le jour où il partit en grande hâte, il lança sur sa demeure une série de charmes afin de la protéger des éventuels pillards. J'ai pu assister à la scène, et je connais le moyen d'y pénétrer.

Le premier charme consiste en un sortilège qui change le sol en lave. Pour déjouer ce piège il suffit de ne pas y croire. Il s'agit en fait d'une illusion. Le deuxième charme est un mur illusoire qui encercle la tour. Continuez votre marche comme s'il n'existait pas et vous parviendrez à la tour. (pause) Suivez le chemin qui s'enfonce dans la forêt, près du rocher vert et sauvez cette enfant ! Faites vite... Mais n'oubliez pas : il ne faut pas croire tout ce que nos yeux nous rapportent ! »

Si les PJ demandent des détails sur l'intérieur de la tour, Comellion avoue avoir oublié avec le temps; il a deux cent vingt ans, ce qui même pour un gnome est un âge très avancé. Il se souvient cependant d'une salle dans laquelle Isakoma avait créé une forêt illusoire pour son compagnon, un hibou du nom d'Amadeus. Au centre de cette forêt illusoire se trouve la demeure du familier.

Comellion confie aux aventuriers un sac contenant deux fioles de Soin, mais il refuse de les accompagner.

Chemin faisant...

Arriver jusqu'à la forêt ne pose aucun problème. Tout au plus une heure de marche. Une fois dans la forêt, la luminosité change. Même en plein jour il fait très sombre, et durant la nuit la visibilité est nulle (obligation de s'éclairer avec des torches ou tout autre moyen).

Le chemin de la tour est gardé par une Ombre (indécelable à l'infravision).

Ombre : CA : 7; DV : 3+; PV : 15; Att : 1; Dégâts : 1d4+1. Voir le Bestiaire monstrueux (BM) p.220.

L'objectif de ce monstre n'est pas de tuer les PJ, mais de les affaiblir. Aussi ne soyez pas trop dur...

Face à la tour

La tour se trouve au centre d'une petite clairière où subsistent des traces de combats anciens (intrus ou magiciens ennemis d'Isakoma ?). Ça et là sont éparpillés des restes d'armures et des ossements, blanchis par le soleil et le temps. Insistez bien sur l'atmosphère sombre qui règne sur cet endroit : croassements sinistres des corbeaux, plantes inconnues, arbres tordus, marigots d'où s'élèvent des volutes de fumée.

Toute personne qui foule le sol à moins de 3 mètres de la tour déclenche l'illusion suivante : le sol de la clairière se transforme en lave. Si les PJ ratent leur jets de sauvegarde (JdS) ET leur choc métabolique (Cm), ils meurent instantanément. Pour les PJ qui ont rencontré Comellion, accordez un bonus de +3 aux JdS, pour plus de détails reportez-vous à l'encadré page 51, intitulé Gestion des illusions.

La tour est encerclée par un mur illusoire. Ce mur est inconsistant et les aventuriers peuvent passer à travers sans encombre.

Une fois ces deux défenses franchies, les PJ sont face à la tour qui ne comporte aucune fenêtre. Le seul moyen d'y pénétrer est de passer par la porte, sur laquelle un sort de Porte mouvante a été placé (*cf.* Nouveau sort, page 51). A noter que la porte est parfaitement étanche et qu'elle constitue l'unique entrée. (Si un personnage vole jusqu'au sommet de la tour, aucun moyen – même magique – ne lui permettra de pénétrer par le haut.)

Enfin dans la tour

L'intérieur est éclairé par un sort de Lumière éternelle. Aussi y voit-on parfaitement.

Rez-de-chaussée

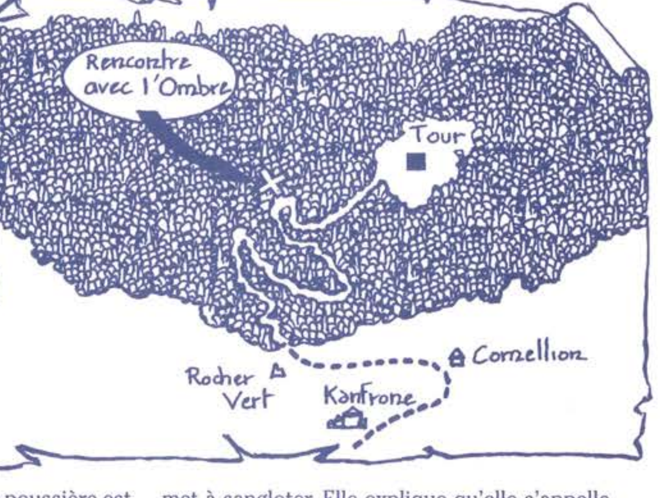
1) Le hall. L'endroit est poussiéreux. De toute évidence, personne n'a visité ce hall depuis des années. Le sol est dallé de noir et blanc. Poser le pied sur une dalle blanche déclenche une illusion. Tous les aventuriers (même ceux en dehors de la pièce) sentent le sol se dérober sous eux et tombent dans un gouffre sans fin. Les PJ qui ratent leur JdS et leur Cm meurent d'une crise cardiaque (*cf.* Gestion des illusions).

Si les PJ marchent sur les dalles noires, il ne se passe rien.

Une fois tous les PJ dans le hall, la porte d'entrée se referme violemment et condamne la sortie. Il est impossible de la franchir de nouveau. De même toute tentative pour s'échapper de la tour est vaine. Y compris l'utilisation d'un sort de Téléportation ! Les aventuriers sont prisonniers, Isakoma ayant lancé un sort de Souhait majeur sur sa demeure à cet effet.

2) La chambre d'Amadeus. Cette pièce ressemble à une véritable petite forêt. Bruits, odeurs, lumières, tout y est. Mais tout n'est qu'illusion, sauf l'arbre au centre de la pièce qui sert de demeure à Amadeus le hibou, plongé dans un sommeil magique, et qui se réveille dès que quelqu'un rentre dans la pièce.

Amadeus CA : 7 ; DV : 1 ; PV : 8 ; Att : 2 ; Dégâts : 1d4. Défense spéciale : création de 5 images identiques, comme le sort d'Image miroir. Si le hibou tombe à 1PdV, il tente de s'enfuir.



Dans l'arbre se trouvent une clef (qui permet d'ouvrir la porte en 12) et un anneau de Protection +1.

3) La salle à manger. Au milieu de cette grande salle ornée de tapisseries, trône une imposante table flanquée de six chaises. Là encore la poussière est omniprésente. Dès qu'un PJ entre dans la pièce, le mobilier s'anime et attaque l'intrus. Il s'agit d'une illusion qui peut être reconnue comme telle (*cf.* Gestion des illusions).

Chaises : CA : 8 ; PV : 2 ; Att : 1 ; Dégâts : 1d4 ; TAC0 : 17.
Table : CA : 5 ; PV : 10 ; Att : 1 ; Dégâts : 1d8 ; TAC0 : 15.

Le mobilier attaque en se projetant sur les aventuriers. Le MJ peut rendre la scène plus vivante en fredonnant l'air sur lequel les ustensiles de cuisine sont animés dans *Merlin l'Enchanteur* tout en mimant l'attaque des meubles.

Au fond de la pièce se trouve un passage secret. La porte est piégée. Dès que le mécanisme d'ouverture est déclenché (pour cela il faut pousser une des pierres du mur), une faux géante sort du mur et sectionne toute personne se trouvant à moins de deux mètres. Il s'agit d'une illusion à mort instantanée (*cf.* Gestion des illusions) mais il est possible d'autoriser un jet sous la Dextérité afin d'éviter le piège, le PJ devant faire moins que son score en DEX avec 1d20. Une fois la porte secrète franchie, les PJ se retrouvent dans un escalier qui mène vers le haut en 11, et vers le bas en 12 (l'escalier n'est pas éclairé).

4) L'étude. L'endroit est meublé de deux étagères regroupant divers livres traitant des illusions (inventez quelques titres du style *Des illusions et des hommes* et définissez le contenu en une ligne), d'une table ronde et d'un bureau. Sur un lutrin est posé un parchemin griffonné à la hâte :

« Baldenar, cher rival et ami, si mon absence se prolonge, nul doute que tu viennes un jour "récupérer ce qui visiblement ne me sert plus". Je te pardonne d'avance ce manquement à notre éthique, mais pas question de te faciliter la tâche. A toi de déjouer les pièges comme un bon pillard. PS : Si tu n'as pas déjà occis malencontreusement mon hibou Amadeus, sache qu'en lui lançant un sort de Détecter la magie, il deviendra ton familier, et saura te rendre mille services, surtout la nuit. Bien à toi, Isakoma »

5) La cuisine. Il s'agit d'une cuisine banale avec une grande cheminée, une table, des placards. La nourriture qui s'y trouve est avariée depuis longtemps. L'endroit est sale et poussiéreux. Au milieu de la pièce se trouve une ravissante jeune fille, recroquevillée sous la table et visiblement blessée. A la vue des aventuriers elle se jette dans les bras du premier venu et se met à sangloter. Elle explique qu'elle s'appelle Silice et qu'elle a échappé de justesse aux attaques du mobilier de la salle à manger. Mais maintenant que les aventuriers sont là elle espère pouvoir continuer la visite de la tour.

Il s'agit en réalité d'un doppleganger qui a pris l'apparence de la fille du bourgmestre. Son objectif est simple : éliminer un à un les membres de l'équipe sans éveiller l'attention. Aussi reste-t-il toujours à l'arrière du groupe pour attaquer les PJ individuellement. Il peut par exemple proposer à un aventurier de rester seul avec lui de façon à faire le guet. Il en profitera alors pour l'attaquer.

Doppleganger : CA : 5 ; DV : 4 ; HP : 16 ; Att : 1 ; Dégâts : 1d12 ; TAC0 : 15. Il possède une dague +2 qu'il utilise lorsqu'il a l'apparence de Silice, et la clef qui permet d'ouvrir la porte de la salle 21.

La cuisine donne sur un cellier poussiéreux et délabré.

1er ÉTAGE

6) La chambre de Comellion. Il s'agit d'une chambre ordinaire composée d'un lit, d'un bureau et d'un petit placard. C'est là qu'est enfermée la véritable Silice. Elle est ligotée sur le lit. Si le doppleganger est avec le groupe, il crie à l'imposture, et essaye de persuader les PJ qu'il s'agit encore d'une illusion. Arrangez-vous pour semer le doute dans l'esprit des joueurs (vous pouvez par exemple jeter les dés derrière votre paravent). Dans tous les cas, si les aventuriers décident de libérer la jeune fille, le doppleganger ne peut contrôler sa rage. Il reprend sa forme d'origine et se rue sur la véritable Silice. Ou les PJ réagissent rapidement et attaquent le doppleganger, ou elle est condamnée à une mort certaine.

Une fois libérée, Silice remercie comme il se doit les PJ, et insiste pour poursuivre la visite de la tour. Si les aventuriers en décident autrement, utilisez Silice pour les forcer à continuer ; avec 18 en Charisme, elle possède de nombreux atouts ! De toute façon, n'oubliez pas que la sortie est condamnée. Les personnages n'ont pas d'autre choix que de poursuivre l'inspection de la tour.

Silice : FN/ CA : 10 ; DV : 1 ; PV : 3 ; Att : 1 ; Dégâts : 1d4 ; Ch : 18.

La chambre donne sur une salle de bains envahie par la poussière, et qui ne présente aucun intérêt. ▷

7) Les chambres d'amis. Ces trois pièces sont identiques quant au mobilier qui les compose : grand lit, table, chaises, placards..., le tout en très mauvais état. Il n'y a rien d'intéressant dans ces pièces.
8) Les placards. Ils sont tous deux fermés à clef et renferment divers vêtements sans valeur.
9) La petite sirène. Cette pièce est une salle de bains. Isakoma y a placé une illusion permanente : dans la baignoire se trouve une sirène qui chante tout en faisant sa toilette. Si un aventurier rate son JdS contre les sorts, il lui est impossible de quitter la pièce et il ne peut détacher son attention de cette créature de rêve. Toute tentative pour le raisonner est vaine, et risque au contraire de provoquer chez l'ensorcelé une crise de démence. Il attaque alors ses compagnons en criant : « Partez, laissez-moi seul avec ma petite fleur des mers ! »
A noter qu'un seul PJ peut être envoûté à la fois. La victime a droit à un JdS contre la magie toutes les 10 minutes pour se libérer du charme.
10) Le bureau d'Isakoma. Deux étagères vides et un bureau moisi constituent l'unique mobilier de cette salle.
Il n'y a rien d'intéressant, si ce n'est la présence d'un gardien : un chien esquiveur, qui dort d'un sommeil magique devant un feu illusoire. Le chien se réveille et grogne, mais n'attaque que si on entre dans la pièce. Dans ce cas, il ne fait pas de quartier...

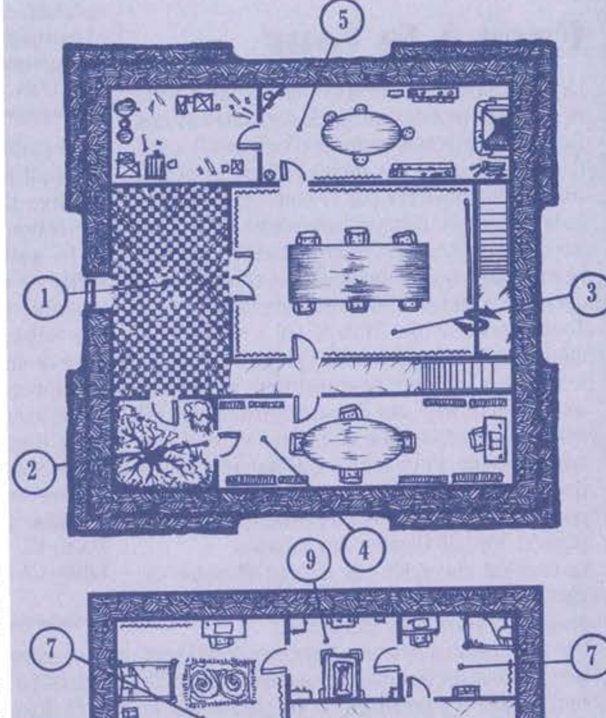
Chien esquiveur : CA : 5 ; DV : 4 ; HP : 16 ; Att : 1 ; Dégâts : 1d6 ; TAC0 : 17 ; *cf.* BM p.42.

Si le doppleganger est toujours avec le groupe, il attaque les aventuriers en reprenant sa véritable forme.
11) La chambre d'Isakoma. Une fois la porte franchie, les PJ entrent dans une modeste chambre de 5 mètres sur 5. Il y a un petit lit, un coffre vide. Le tout dans un état de délabrement avancé.
Il s'agit en fait d'une illusion permanente. Si les aventuriers découvrent la supercherie, apparaît alors la véritable chambre d'Isakoma. Elle est somptueusement décorée : un grand lit, un coffre renfermant de riches vêtements (deux tuniques en soie, valeur 1000 po chaque), une étagère où se trouve un parchemin. Cette feuille est indispensable aux aventuriers : une fois dans le laboratoire (voir plus loin), ils devront lire le texte qui figure au recto du parchemin.
Inscriptions sur le parchemin
Au recto (une seule phrase) :
« Que la porte s'ouvre et que par elle mon esprit se libère »
Au verso (une charade) :
« Écoute et réfléchis, ô Baldenar...
— Mon premier se met au diapason (la note de musique LA) ;
— Mon deuxième n'est point laid (BEAU) ;
— Mon troisième apporte la peste (RAT) ;
— Mon quatrième termine un oratoire (TOIRE) ;
— Mon tout est le lieu où ce parchemin te sera utile (LA-BEAU-RAT-TOIRE). »
Un serviteur invisible a pour tâche de maintenir la chambre propre. Aussi est-elle impeccable. (Le MJ peut interpréter le serviteur invisible en prenant une voix hautaine et demander aux PJ la raison de leur présence. De même, si les personnages fouillent la pièce, le serviteur peut s'écrier : « Mais, enfin, il est interdit de fouiller la chambre du Maître. Veuillez remettre cela où vous l'avez trouvé ! »)
11 bis) Le trésor illusoire. Cette pièce renferme deux gros coffres piégés à l'aide d'une aiguille empoisonnée. La victime doit réussir un JdS contre le poison ou tomber dans un profond coma pour une durée de 1d4 mois.
Coffre 1 :
— 2 baguettes sur lesquelles a été lancé un sort d'Aura magique de Nystul.
— 4 parchemins sur lesquels a été lancé un sort de Calligraphie illusoire, faisant passer les écrits pour des sorts d'Invisibilité.
— 5 potions avec les étiquettes suivantes : Vol, Forme gazeuse, Invisibilité, Métamorphose. En réalité, il s'agit juste d'eau colorée.
Coffre 2 :
— 20 000 pièces d'or. En réalité, il s'agit de 20 000 pièces de cuivre ayant fait l'objet d'un sort d'Or des Fous.
11 ter) La porte secrète. Derrière le lit se trouve une tapisserie représentant un petit homme vêtu d'une robe noire et blanche, dont le visage est recouvert par une capuche (il s'agit d'Isakoma). Cette tapisserie cache une porte secrète protégée par un sort de Piège de feu, causant 1d4+12 points de dommages. La moitié si un JdS contre la magie est réussi.
Une fois la porte franchie, les aventuriers se retrouvent dans une pièce vide. Il s'agit en fait d'une illusion qui masque un escalier. Tout PJ ratant son JdS contre la magie ne distingue pas l'escalier et dévale les marches. Il perd alors 1d6PV, plus 1d10 en raison du piège situé en 12.

Sous-sol

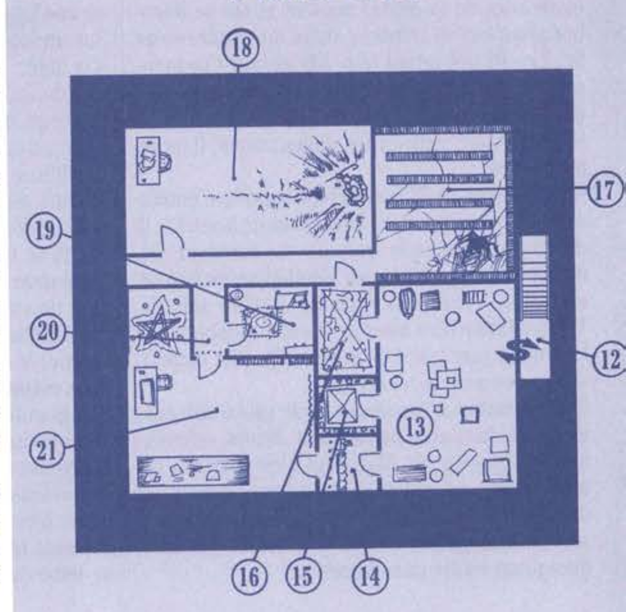
12) La porte d'entrée. Cette porte est parfaitement étanche et un sort de Fermeture y a été placé par Isakoma. L'unique moyen pour l'ouvrir est de posséder la clef cachée dans l'arbre d'Amadeus en 2. D'autre part, cette porte est hérissée de pics destinés à ceux qui ont raté leur JdS en 11 ter.
13) L'entrepôt. Ici se trouvent diverses caisses renfermant des composants de sorts. Les chances de trouver des composants pour les sorts de niveau 1 sont de 90 %, pour les sorts de niveau 2 : 70 % et ainsi de suite jusqu'aux sorts de niveau 5 dont les chances sont de 10 %.
14) Les latrines. Cette pièce ne présente aucun intérêt si ce n'est que le mur du fond est en fait un mur illusoire derrière lequel se





1er étage

Sous-sol



cache une porte. Cette dernière est fermée à clef et donne dans le laboratoire. Cela peut être aussi le moment pour les PJ de satisfaire une petite envie pressante... qui sait?

15) Le placard. Suffisamment grand pour qu'un homme puisse y entrer, ce placard est composé de plusieurs étagères sur lesquelles sont rangées des fioles. Les étagères ainsi que les fioles sont des illusions permanentes. Toute personne entrant dans le placard tombe dans une trappe et subit 1d6 points de dommages.

16) Le trompe-l'œil. Le piège de cette salle fonctionne en deux temps. Tout d'abord les PJ ont l'impression d'être face à une immense fosse remplie de serpents. Il s'agit en fait d'une illusion permanente qui recouvre le sol.

Si les aventuriers réalisent qu'il s'agit d'une illusion et pénètrent dans la pièce, le sol se dérobe sous leurs pieds et ils tombent dans une véritable fosse remplie de véritables serpents; le sol de cette salle n'étant en fait qu'une immense trappe. Il faut au moins deux personnes dans la pièce pour déclencher la trappe.

Tant que les aventuriers sont dans la fosse, ils doivent réussir un JdS contre le poison toutes les minutes. A chaque échec, ils subissent 1d6 points de dommages.

17) La bibliothèque. Tous les livres, rangées dans les sept étagères qui composent cette pièce, ne sont qu'illusions. L'apparence somptueuse de cette bibliothèque n'est qu'un leurre. Les rayons sont en réalité tous vides. La seule occupante de cette salle est une araignée éclipsante qui attaque à vue. Si le doppleganger n'a toujours pas été découvert, il révèle sa véritable identité et combat les aventuriers au côté de l'araignée.

Araignée éclipsante: CA: 7; DV: 5+5; HP: 20; Att: 1; Dégâts: 1d6; *cf.* B.M. p.16.

18) La salle de travail. C'est là qu'Isakoma testait ses nouveaux sorts. A un bout de la pièce se trouve un bureau, et à l'autre une statue.

Le bureau est recouvert de feuilles de parchemin vierges, ainsi que d'une demi-douzaine d'autres sur lesquelles figurent des inscriptions. Ces dernières sont les aboutissements des recherches magiques d'Isakoma.

- Feuille 1: Le lecteur se transforme en boue pour une durée de 10 minutes.
- Feuille 2: Le lecteur a la désagréable sensation d'être entièrement nu. Il s'agit d'une illusion qui n'affecte que le lecteur.
- Feuille 3: Le lecteur commence à fondre comme neige au soleil (il s'agit d'une illusion à mort instantanée qui frappe le lecteur). Les autres membres du groupe ne sont pas affectés par l'illusion. Ils voient juste leur compagnon se rouler par terre en poussant d'abominables cris de douleur. L'unique moyen de rompre le sortilège est d'assommer la victime (en fait lui faire perdre conscience).
- Feuille 4: Le parchemin est incompréhensible, et il ne se passe rien.
- Feuille 5: Le lecteur devient minuscule (10 cm de haut) pour une durée de 10 minutes.
- Feuille 6: Le lecteur devient imberbe jusqu'à ce qu'un sort de Désenvoûtement soit lancé sur lui.

Les recherches d'Isakoma n'ont pas toutes abouti. Ce dernier cherchait le moyen de transformer définitivement ses adversaires en petite figure de 10 cm de haut. Un puissant magicien serait prêt à payer au moins 5000 po pour obtenir ces quelques feuilles.

La statue est une représentation de Merlin l'Enchanteur, qui sert visiblement de cible aux expériences d'Isakoma.

19) Chambre. C'est endroit servait de chambre à Isakoma lorsqu'il travaillait à cet étage. Elle est modestement meublée: un lit ordinaire et un petit placard vide. Rien d'intéressant.

20) Le couloir. Un mur illusoire cache un passage qui mène au laboratoire. Seul un examen attentif permet de le détecter.

21) Le laboratoire. La porte est fermée à clef (elle est détenue par le doppleganger).

Il s'agit d'une immense pièce, meublée de deux étagères, d'un bureau, d'une gigantesque table de travail; sur le sol est dessiné un pentacle. Cette salle a fait l'objet d'un puissant sortilège de façon à ce qu'elle soit connectée à un autre plan. Les PJ ont la possibilité de se rendre dans le véritable repère d'Isakoma. Pour cela, ils doivent prononcer le texte inscrit au recto du parchemin trouvé en 11.

Si tel est le cas, lisez-leur le paragraphe suivant: «Après avoir prononcé les dernières paroles du parchemin, la pièce s'emplit d'une lumière aveuglante. Votre vue se brouille, vous perdez peu à peu la notion des distances. Tout devient flou, vague et immatériel. La lumière s'estompe enfin et vous découvrez une salle aux dimensions non mesurables. Elle ne semble avoir aucune limite, aucun mur, aucune porte, aucun plafond. Dans cet endroit qui défie la logique, le seul élément qui vous rattache à la réalité est un immense coffre qui flotte au-dessus du sol. Soudain une voix qui ressemble au grondement du tonnerre s'adresse à vous: "Toi qui es parvenu jusqu'ici, tu peux sans retenue puiser dans mon coffre, mais après, pour quitter cet endroit, il faut répondre à ma question: Je suis un nom et bien qu'au singulier je peux être plusieurs. Je suis celle qui se rit de la réalité. Je peux être tout et être constituée de rien. Qui suis-je?"»

La bonne réponse est «l'illusion».

Dans le cas où les PJ ne trouvent pas la bonne réponse, ils restent prisonniers de l'endroit pour le restant de leurs jours (ou jusqu'à ce que des secours arrivent).

Il est impossible de sortir de ce lieu autrement qu'en donnant la bonne réponse. Tout autre moyen, même magique, est voué à l'échec. Expliquez aux PJ qu'ils sont en réalité sur un autre plan, et qu'ils ne disposent d'aucun pouvoir pour revenir sur terre. A noter que les objets magiques contenus dans le coffre ne leur sont d'aucune utilité. Il y a:

— 1 potion de Forme gazeuse;
— 1 potion de Soin;
— 1 potion de Vol;
— 1 parchemin avec trois sorts (choisissez des sorts en rapport avec les illusions);
— 1 cotte de mailles magique qui rend flou le porteur et lui confère un CA de +2 (elle s'ajuste à la taille de l'utilisateur);
— 1 dague qui possède la particularité de faire croire à l'adversaire qu'il s'agit en fait d'une épée longue (90 % de chance), d'une épée à deux mains (10 % de chance). La victime doit réussir un JdS ou encaisser les dégâts de l'arme à laquelle elle croit être confrontée;
— 1 sac de pierres précieuses (valeur: 10 000 po).

Si les personnages trouvent la solution de l'énigme, ils sont immédiatement téléportés près du rocher vert, à la lisière de la Forêt interdite. Dans le cas où Silice est avec le groupe, elle est aussi téléportée.

Gestion des illusions

Tout d'abord il est recommandé au MJ de tirer personnellement et de façon cachée les jets de sauvegarde (JdS). De manière à ce que les personnages ne devinent pas qu'il s'agit d'une illusion, si le JdS est raté.

Face à une illusion deux réactions sont possibles. Soit le PJ se persuade qu'il est confronté à une illusion et le déclare ouvertement au MJ, auquel cas il gagne un bonus de 6 sur son JdS. Soit le PJ est convaincu qu'il s'agit de la réalité, il effectue alors son JdS sans bonus.

Les illusions peuvent être de deux types.

— Les illusions standard. Elles consistent par exemple en un pont ou un monstre illusoires. Tout dégât causé par une illusion de ce type est fictif. Néanmoins, si l'aventurier tombe à 0PV il faut appliquer la règle des illusions à mort instantanée.

— Les illusions à mort instantanée. Elles sont particulièrement terrifiantes. Lorsqu'un PJ y est confronté, il doit réussir un JdS contre la magie ou s'évanouir de terreur et faire un jet sous son choc métabolique (% indiqué p.15 du Manuel des joueurs). Si ce dernier jet est raté, le PJ tombe aussitôt à 0PV et meurt d'un infarctus. La victime peut néanmoins survivre si elle bénéficie d'un sort ou une potion de Soin peu de temps après la crise cardiaque.

Nouveau sort

PORTE MOUVANTE
École: Illusion
Niveau: 3
Portée: 30 m
Eléments: V, S, M
Durée: 12 rounds
Temps d'incantation: 3 segments
Zone d'effet: 1 porte / 3 niveaux
Jet de sauvegarde: annule le sort.

La porte semble se déplacer le long du mur à chaque fois qu'on s'en approche. Il est alors impossible de la franchir sauf si les PJ réalisent qu'il s'agit en fait d'une illusion et qu'ils réussissent leur JdS contre la magie. Le composant du sort est un petit morceau de cristal trempé dans de l'huile.

Épilogue

Si les aventuriers sont victorieux et rentrent à Kanfrone avec Silice vivante, une grande fête a lieu en leur honneur. En remerciement, les habitants offrent aux aventuriers 1000 po (toute leur fortune...). ■

Stéphane Pain
illustration: Thierry Ségur
plans: Cyrille Daujean

Un scénario Casus Belli pour

Ambre

Un hiver en Ambre

Des personnages et des joueurs de tous niveaux, même débutants, seront concernés par ce scénario. Le **meneur de jeu devra, lui, connaître l'univers d'Ambre** sur le bout des doigts.

La Licorne n'est pas le seul animal mythique de l'univers d'Ambre. Nés du Chaos primal, ces animaux parcourent le monde, dotés d'une puissance dont on ne connaît ni la nature ni l'origine. Ainsi était Fenrir, le Grand Loup, dont les larmes avaient le pouvoir de tuer ses propres enfants. Avant qu'il ne meure dans des circonstances mystérieuses. On murmure, dans les Cours du Chaos, que c'est la Licorne qui l'a occis. Mais qui sait ?

Acte I



La nuit, tous les « pois sont » gris[1]

Une nuit comme les autres, en été. Une forme masquée apparaît soudain dans la chambre royale de Random. Celui-ci, qui somnolait, se réveille, mais trop tard. La forme lui a arraché le Joyau du Jugement, et disparaît aussi vite qu'elle était venue.

A Ambre, c'est le branle-bas de combat. Rapidement, tous les princes et princesses sont réunis. La chambre de Random était protégée, et nul ne pouvait – normalement – y pénétrer grâce à un atout... Fiona recherche la trace rémanente du Joyau, en vain : le nouveau possesseur doit utiliser la puissance du bijou pour le camoufler. Pour éviter que l'inconnu ne s'accorde avec la pierre, Benedict, Gérard et Merlin sont envoyés surveiller les Marelles d'Ambre, de Tir-Na Nog'th et la Marelle primale. Llewella s'occupe de celle de Rebma. Mais nul mystérieux inconnu ne s'introduit sur les Marelles cette nuit-là...

« Seuls Corwin, Dworkin et moi-même, dit Random, sommes déjà accordés au Joyau. Corwin a disparu, mais je le tiens pour hors de cause. Je sais où est Dworkin, et je sais qu'il n'est pas coupable. Les Marelles resteront surveillées jusqu'à ce que je retrouve le Joyau. »

Les semaines passent, et l'enquête n'avance pas. Random fait jurer à tous ses frères et sœurs, sur la Licorne, de garder le secret. Nul ne doit savoir qu'Ambre est affaiblie. Dans la famille, la paranoïa s'installe de nouveau. Au-dehors, cependant, la vie continue. Random est inquiet, mais doit régner. Les affaires quotidiennes reprennent lentement le dessus.

Un vent glacé venu de l'ouest

Six mois plus tard... L'hiver, en Ambre, est toujours relativement doux. Mais celui-ci s'annonce terrible. Dès les premiers frimas, les températures chutent. Un vent glacé souffle de la mer. Plus les jours passent, plus le temps s'aggrave. La neige commence à tomber, enveloppant la cité d'un grand manteau blanc.

Puis il commence à faire si froid que les vignes des environs d'Ambre gèlent. Autour de la cité, les paysans s'alarment : les bêtes meurent. Random prend des mesures d'urgence, mais le blizzard se met à souffler. La température tombe à -20°. Les morts de froid se comptent par centaines ; dans les provinces, les fermes sont isolées ; les plantes des mythiques jardins suspendus dépérissent, raidies dans une couche de gel immaculé et brillant.

Il fait froid, très froid... -30, -40° C : la mer gèle.

Loup y es-tu ? M'entends-tu ?

A part par le biais des atouts, aucune communication n'est plus possible avec Rebma, séparée d'Ambre par une couche de glace de plus de deux mètres. La température baisse encore. -45° C...

Les loups attaquent par une nuit sans lune, alors que l'obscurité est totale. D'énormes loups, bien plus gros et bien plus féroces que les spécimens que l'on trouve en Arden. Ils envahissent les maisons, dévorent les gens, parviennent jusqu'au palais. Tous les princes et les princesses, ainsi que les personnages des joueurs, sont rappelés pour défendre la cité. Dans la cour du palais, la bataille fait rage. Après plusieurs heures de confusion, la horde est repoussée.

L'armée, aidée par tous les membres de la famille d'Ambre qui ont répondu à l'appel – votre équipe est parmi eux, espérons-le –, reprend les choses en main. Le sang des loups coule dans les rues. (La bataille doit être épique, nous comptons sur votre talent de meneur de jeu...)

Quand l'aube se lève, les loups ont été repoussés hors des murailles de la cité et se dispersent dans la campagne, continuant leur œuvre de destruction. Parmi les cadavres, on retrouve des hommes-loups, sortes de loups-garous en phase intermédiaire, d'une force monstrueuse. Benedict a aperçu leur chef : une femme d'une grande beauté, à la peau très blanche, aux yeux et cheveux noirs, qui a disparu dès que ses troupes ont commencé à refluer.

Seul le Joyau du Jugement est capable de changer le climat en Ambre. Et seul un Ambrien peut s'accorder avec le Joyau du Jugement. Y aurait-il, dans la famille royale, un complice des loups ? A la cour, cette question ne fait rien pour réchauffer l'atmosphère...

Le siège

La horde est apparue, venant d'Ombre, aux limites de la forêt d'Arden. La surprise a été totale, les hommes de Julian n'ont pu empêcher l'attaque d'Ambre. Random envoie des armées soutenir les forts des frontières. L'alarme est

1 En rapport avec l'identité du voleur...

maximale : si ces êtres, quels qu'ils soient, peuvent se déplacer en Ombre, c'est qu'ils sont très dangereux.
L'attaque suivante se produit deux jours plus tard. Puis une autre encore… Le gros de l'armée ennemie est composée des énormes loups que les personnages ont combattus dans les rues de la cité. Des êtres lupins, à tous les stades intermédiaires entre l'homme et le loup, les dirigent. La seule véritable humaine est leur chef, la femme aux cheveux noirs ; elle dispose sans doute d'un atout, car elle apparaît et disparaît du champ de bataille avec facilité.
Les hommes-loups capturés semblent avoir une personnalité en grande partie animale. Ils révéleront cependant que leur chef s'appelle Lilith, et qu'elle est la fille de Fenrir. Sur la légende du Grand Loup, les princes et princesses ne pourront apprendre que le peu qui est dit en introduction…
Par l'intermédiaire de Caliban, l'ambassadeur en Ambre des Cours, le Chaos nie être impliqué dans cette attaque. De toute manière, personne n'a le temps de réfléchir : la guerre fait rage. Les loups ne parviennent plus à s'approcher d'Ambre à moins de cinq lieues, mais la pression est de plus en plus grande. Les forteresses aux frontières d'Arden sont les plus menacées. Chaque jour qui passe est une nouvelle épreuve. Rebma n'envoie pas de troupes : Llewella, coincée sous la glace, est injoignable par atout ; son dernier message indiquait qu'elle et Moire travaillaient à repousser une attaque d'étranges requins.
Pour les personnages, plongés jusqu'aux genoux dans la neige, emmitouflés de fourrures, luttant contre le vent, la situation est simple : on leur a mis une épée dans la main et on leur a demandé de se battre. Ils passeront la plupart de leur temps dans les forts, à tuer encore et encore, à repousser des assauts de plus en plus féroces et de plus en plus inquiétants, à accompagner des chariots de ravitaillement, à organiser ou repousser des percées…
Les jours passent encore. Il semblerait que la balance penche très légèrement en faveur des Ambriens.
Une nuit, tous les princes et princesses de la seconde génération (les personnages plus Merlin et Martin) sont victimes d'une attaque psychique épouvantable. Ceux de votre équipe dont la Psyché est faible frôlent la mort et tombent dans un coma profond pendant quelques jours. Tous souffrent de manière atroce pendant l'attaque, et seront sujets les jours suivants à des maux de tête épouvantables. Il s'agit d'un contact par atout (voir les caractéristiques de Lilith).
L'aube se lève, le contact cesse. Une heure plus tard, l'un des personnages voit alors apparaître du néant, juste devant lui, un étrange objet : un atout, dessiné par une main inconnue. Tous les membres de la seconde génération s'y trouvent représentés, debout, l'un à côté de l'autre, se tenant par l'épaule, arborant de larges sourires ; l'artiste, peut-être avec un soupçon d'ironie, a recréé exactement l'ambiance d'une « photo de famille ». Et là, entre Merlin et un des personnages, souriant lui aussi, le poil un peu roux, un homme-loup…



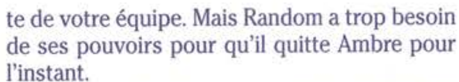
La clepsydre et la tour

Aucun décor particulier n'est dessiné sur l'atout. Une observation minutieuse permettra cependant aux personnages de découvrir que l'homme-loup tient dans sa main une clepsydre contenant un peu de liquide ambré. Ce liquide est dans la partie supérieure du récipient. La partie inférieure est vide (comme si le liquide, au lieu de couler, disparaissait).
Comment découvrir l'identité de l'homme-loup ? La solution : prendre contact avec lui grâce à l'atout. Tout d'abord, celui-ci restera glacé. Après beaucoup d'efforts, les personnages parviendront à établir un faible contact, trop rapidement rompu. Mais ils auront la vague impression que leur interlocuteur, à l'autre bout, essaye également d'établir la liaison. Ils parviendront à capter une image, plutôt floue : celle d'un grand espace noir, un ciel où tombent des étoiles. Dans ce décor dément, un seul point fixe : une tour interminable qui s'enfonce dans le vide infini. Il ne sera pas possible d'établir un contact plus serré. Il faut aller chercher en Ombre cet étrange décor.



Descente aux Enfers

Les membres de la première génération ont une guerre à soutenir, et n'ont donc ni le temps ni l'envie d'aider les personnages. Martin, pour qui l'attaque psychique a été « la goutte qui fait déborder le vase », a déclaré le matin même qu'il en avait marre de la guerre, des engelures et du loup grillé et qu'il allait prendre des vacances dans une ombre tropicale. Il n'a pas réapparu depuis et refuse tout contact par atout. Quant à Merlin, piqué par la curiosité et rendu furieux par l'attaque, il donnera sa bénédiction à la quête de votre équipe. Mais Random a trop besoin de ses pouvoirs pour qu'il quitte Ambre pour l'instant.



C'est donc seuls, et avec une – trop – vague idée de leur destination, que les personnages commencent leur Descente aux Enfers. Il leur faudra d'abord travailler au jugé, essayer différents décors pour se rapprocher le plus possible de leur vision. Le voyage est long : l'ombre, même s'ils ne parviennent pas à la localiser facilement, est proche des Cours du Chaos.
Une bonne nouvelle : plus ils se rapprochent des Cours, plus la vision que les personnages obtiennent grâce à l'atout devient claire. Ils parviennent maintenant à distinguer les détails de la tour, noire, entourée d'une sorte d'étroite plate-forme en spirale qui monte le long du bâtiment. Cette plate-forme se transforme tout en haut en une statue de pierre, remarquablement travaillée, représentant un curieux ver ou mille-pattes géant, enroulé autour de la tour comme un serpent sur sa branche.
Certaines étoiles dansantes ne sont en réalité que des rochers volants, un peu comme de lentes météorites, qui traversent l'espace ou vont s'écraser contre la tour.
Le contact avec l'homme-loup se fait, lui aussi, un peu plus réel. Les personnages ressentent une présence – épuisée, d'une infinie lassitude. A un moment (à choisir par le meneur de jeu quand la vision aura été assez claire) le contact sera complètement coupé.
Les personnages savent maintenant exactement où ils vont, puisqu'ils ont vu le lieu en détail. Mais comment y aller ? Pour accéder à une tour suspendue dans le vide, il faut pouvoir voler ! Le meilleur moyen[2] est sans doute de monter sur des rochers flottants, comme dans l'image entraperçue, et de diriger ensuite leur parcours vers l'endroit voulu.
C'est à ce moment que les personnages se rendront compte que le chemin vers cette ombre est piégé : quelqu'un a délibérément semé des embûches, des monstres et des barrières pour empêcher quiconque d'y accéder. A vous d'accumuler les obstacles sur la route des personnages : monstres, mitrailleuses lourdes, attaques de harpies, murs de flammes et d'eau, ouragans… ; nous vous faisons confiance. Tout cela ne devrait cependant pas barrer la route très longtemps à des Ambriens (il s'agit surtout de leur faire clairement comprendre que l'ombre était volontairement protégée). Les personnages finiront donc par arriver à la tour.

Le centipède

La tour, en onyx, se perd sous leurs pieds à l'infini dans l'espace noir et vide. Votre équipe choisit sans doute d'atterrir sur la plate-forme de 1 mètre de large qui descend en spirale le long du bâtiment. Au-dessus d'eux se trouve la statue, de couleur ocre, de l'énorme mille-pattes. Enfin, pas exactement un mille-pattes : plutôt une sorte de perce-oreille géant avec des mandibules… qui bougent !

2 Ce moyen a été employé par Random quand il est parti à la recherche de Brand (cf. « Le signe de la Licorne »).

▷

Car il ne s'agit pas d'une statue, mais d'un véritable monstre (un centipède), bien vivant. Il ne s'attaque aux personnages que si ces derniers essayent de grimper vers les fenêtres de la tour pour y pénétrer... mais cela risque fort d'être leur intention.
Il y a une manière intelligente de faire déguerpir le centipède sans recourir à la violence. Le monstre reste en effet autour de la tour parce qu'il est attiré par quelque chose à l'intérieur : une petite centipède femelle, dans un bocal magique, qui décharge de puissantes phéromones.
Ce bocal, dissimulé dans une pierre, a été placé là pour faire du centipède un gardien involontaire. Les personnages peuvent, s'ils en ont l'idée, dénicher une ombre avoisinante où ils puissent se procurer un autre centipède femelle (ou une ombre où ces phéromones puissent être synthétisées) afin d'attirer le centipède ailleurs. Ils peuvent aussi le hacher menu : reportez-vous à la fin du scénario pour ses caractéristiques.

Jason

A l'intérieur de la tour, une petite pièce ronde, sans aucun confort : une cellule de prison. Par terre, un homme-loup, maigre à faire peur et évanoui d'épuisement – c'est pour cela qu'il ne répondait plus aux contacts par atout.
Un peu d'eau, de la nourriture, des soins de base et du repos suffiront à le remettre sur pied. L'homme-loup, à la fourrure un peu rousse et aux yeux bleus, a en effet une solide constitution, et pour cause...
Jason, car c'est son nom, racontera son histoire aux personnages. Il est, comme eux, un membre de la seconde génération de la famille royale d'Ambre. Hé oui ! : un cousin de plus ; plus il y en a, plus il y en a ! Jason est en effet le fils de Lilith et de Bleys.
Il faut, pour expliquer le destin du pauvre garçon, remonter à Fenrir, le Grand Loup. L'animal mythique de légende a, comme la Licorne, réellement existé. Croisé avec une humaine, il a eu de nombreux rejetons, dont la belle Lilith, la femme-louve que les personnages ont combattu au premier acte. Ces rejetons en ont eu d'autres, et cela pendant des milliers d'années, perdant un peu de leurs caractéristiques humaines à chaque génération... jusqu'aux dizaines de milliers de loups qui forment le peuple de Lilith. Celle-ci, une fieffée ambitieuse, a décidé de régner seule et a éliminé tous ceux de sa génération grâce aux Larmes de Fenrir, son père, Larmes qui ont le pouvoir de détruire ses descendants.
Un jour Fenrir est mort. Lilith, persuadée que la Licorne en était responsable (en réalité, nul ne sait ce qui s'est passé) a juré de se venger d'Ambre et de ses enfants. Désirant un allié de l'intérieur, elle a d'abord contacté Bleys, avec lequel elle a eu une liaison et un enfant : Jason.
Bleys, qui n'avait pas l'intention de détruire Ambre, a finalement laissé tomber Lilith et son rejeton, faisant ainsi preuve de la loyauté paternelle caractéristique de la famille. Cela n'a pas arrangé les sentiments de Lilith vis-à-vis d'Ambre, et la femme-louve a fait le serment d'écharper Bleys de ses mains. Ce qui n'a pas plu à Jason, une fois adulte. Celui-ci n'avait pas l'intention d'épouser les querelles de sa mère. Voyant que cette dernière allait mettre son plan de destruction d'Ambre à exécution, il a essayé de l'en empêcher... sans succès. Jason a tout de même réussi à mettre la main sur le reste des Larmes de Fenrir et à les dissimuler quelque part en Ombre... avant de tomber dans un piège tendu par sa mère et de se faire enfermer dans cette tour. Lilith pense ne pas avoir le pouvoir de le tuer physiquement et l'affaiblit donc mentalement avant de l'exécuter.
Voyant que la guerre ne tournait pas à son avantage, Lilith a décidé de réduire les forces de ses ennemis en s'attaquant mentalement aux Ambriens. Les princes et princesses de première génération étant trop forts pour elle, elle s'est attaquée via l'atout à tous ceux de la seconde génération (dont son fils adoré), espérant les mettre hors course pour reprendre l'avantage. Jason a alors utilisé un truc qu'il avait appris de Bleys avant que ce dernier ne disparaisse dans la nature : le pouvoir (proche de celui lié au Logrus mais beaucoup plus faible) d'aller chercher des objets en Ombre. Après l'attaque, il s'est donc concentré sur l'atout pour l'arracher à sa mère... puis l'a projeté au pied d'un de ces cousins, espérant que sa curiosité serait assez éveillée pour qu'il vienne à sa recherche.



Les Larmes de Fenrir

Les renseignements de Jason ne répondent pas, loin de là, à toutes les interrogations des personnages. Lilith n'a pas de sang ambrien, et n'a pas pu s'accorder avec le Joyau du Jugement ni contrôler les éléments. N'étant ni affiliée au Logrus ni à la Marelle, elle n'a pas pu dessiner les atouts. De plus, attaquer plusieurs personnes par l'intermédiaire d'un seul atout est très difficile. Or l'attaque psychique était très forte : Lilith n'était sans doute pas seule. Le problème demeure : qui est l'allié en Ambre de Lilith ?
Une des informations de Jason va cependant être utile de manière immédiate : celle concernant les Larmes de Fenrir. Si le liquide ocre détruit les descendants du Grand Loup, il peut détruire Lilith. Il faut donc mettre la main sur ce liquide le plus rapidement possible.
Jason a caché le liquide dans une ombre urbaine, dans une consigne d'aéroport. Imaginez une sorte de New York dégénérée : futurisme et magie noire, un univers cyberpunk auquel vous auriez ajouté des goules tenancières de boîtes de nuit, des zombies trafiquants d'alcool, des magiciens de bas étage dealers de coke, et une technologie mêlant Moyen Âge et futurisme. A l'aéroport, Jason ouvre la consigne n° 303698BL... pour constater que la serrure a été forcée et que la clepsydre contenant le précieux liquide a disparu.
La vérité ? Des clochards ont tout simplement cambriolé les consignes. L'un d'entre eux a vendu la clepsydre comme objet de décoration à une boîte de nuit. Le clochard a ensuite disparu dans la nature... Comment faire ? Juste ouvrir ses oreilles et se promener un peu. La présence des Larmes de Fenrir n'a pas été sans influence sur cette ombre. Autour de la boîte de nuit, l'Ombre s'est renforcée tout en devenant légèrement différente du reste du monde. Il fait plus froid, et des phénomènes de lycanthropie ont commencé à apparaître, faisant la une des tabloïds. Rien qu'en observant les différences de densité de la réalité, les personnages devraient rapidement mettre la main sur la clepsydre.

La forteresse de Lilith

A Ambre, les nouvelles sont contrastées. Les attaques sont devenues plus sporadiques, mais les renseignements obtenus par Benedict semblent démontrer que Lilith, qui a disparu du champ de bataille depuis un certain temps, prépare une nouvelle offensive.
Elle est sans doute retirée dans sa forteresse, en Ombre, pour préparer ses plans. Jason peut emmener les personnages à ce château, où il a passé toute son enfance. Avec les Larmes de Fenrir, Lilith peut être vaincue...
Les personnages doivent-ils demander de l'aide ou préparer seuls l'expédition ? Essayez de les convaincre, pour la beauté de la partie, d'y aller seuls. D'abord, c'est une question d'honneur, mais surtout, ils ne savent pas qui est le traître à Ambre. Et si c'était celui auquel ils allaient demander assistance ? Tous leurs espoirs pourraient alors s'écrouler !
La forteresse de Lilith est un véritable château des glaces, dans une ombre proche de la Scandinavie médiévale. Aucun humain dans la forêt et dans la campagne, juste des loups et une température qui varie de manière aléatoire de -20 à -40° C. Le château est construit de blocs de glace extrêmement solides, mais a l'apparence d'un château « humain » très compliqué, avec de nombreux tunnels souterrains. Les appartements de Lilith et la salle du Trône sont également meublés « à l'humaine ».
De nombreux hommes-loups gardent le château. Vos personnages doivent penser qu'il s'agit là de la dernière étape du scénario, du dernier « donjon », avec la méchante à tuer... Compliquez donc l'entrée, faites-les souffrir. Au bout de leurs

CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES-NON JOUEURS

▶ Enfants de Fenrir (hommes-loups)

Psyché : Rang ambrien ; Force : 15 ; Endurance : 15 ; Combat : 5.
Pouvoirs : Recherche en Ombre.

▶ Loups répandus dans une ombre

Identiques aux chiens d'Enfer de Julian (p. 177), avec Réflexes de combat.

▶ Llewella

Version à 300 points (*cf.* p. 180).

▶ Centipède

Vitalité énorme, Mouvement mobile, Souffle surnaturel, Résistance aux armes blanches, Mandibules extradures, Autoréparation.
Caractéristique : est immunisé aux pouvoirs psychiques.

▶ Lilith

Psyché : 85 ; Force : Rang ambrien ; Endurance : Rang ambrien ; Combat : Rang ambrien.
Pouvoirs : Métamorphose, Mots de pouvoir, Sorcellerie.
Karma +2.

▶ Caliban

Psyché : 60 ; Force : Rang chaosien ; Endurance : Rang chaosien ; Combat : Rang chaosien.
Pouvoirs : Maîtrise du Logrus, Grand art des atouts.
Karma : 0.

▶ Jason

Psyché : 5 ; Force : Rang ambrien ; Endurance : 10 ; Combat : Rang ambrien.
Karma : -3

efforts : rien. Lilith n'est pas là. Quelques affaires ont été récemment déplacées, c'est tout. Aucune pièce ne donne l'impression d'avoir été utilisée, à un moment ou à un autre, comme « Q.G. » des opérations.
Seuls indices dans ses appartements : une ancienne peinture de Bleys (les personnages pourraient partir sur une fausse piste et penser que Bleys est bien, finalement, l'allié de Lilith), des croquis au crayon de tous les membres de la famille royale d'Ambre (sans doute des brouillons pour des atouts), dont les personnages, et... un atout raté de Moire, la reine de Rebma, en couleur ; et, devant un grand et beau miroir, presque incongru dans la pièce un peu spartiate, une toute petite flaque d'eau de mer...

Acte III

BLEU

Rebma

Si les personnages traversent le miroir, ils se retrouvent à quelques kilomètres d'Ambre, 400 mètres sous la surface de la mer, au cœur de l'univers turquoise, lumineux et chaud de Rebma.
Le choc est rude. La transition de la respiration de l'air à l'eau est déjà difficile quand on est prévenu, alors, par surprise... Pendant quelques minutes, l'univers paraît flou, visqueux, brumeux... Il faut s'habituer aux nouveaux modes de déplacement, à la différence de pesanteur... Puis, peu à peu, le cerveau s'adapte, la vue redevient normale, et les personnages pourraient presque, s'ils n'évoluaient pas dans une atmosphère liquide, entre l'absinthe et le bleu ciel, se croire à Ambre. Les personnages sont dans les appartements de Moire, la reine de Rebma.
(Note : Si les personnages n'ont pas découvert le passage du miroir, leur curiosité aura cependant été éveillée par l'atout de Moire... N'oubliez pas que Llewella ne répond plus aux atouts, et que la mer est gelée. Il n'y a donc plus que deux solutions pour aller à Rebma : casser la glace – littéralement, avec une grosse pioche – au-dessus de l'escalier, ou traverser la Marelle.)
Les appartements sont splendides. Dans une chambre, Moire est allongée, apparemment endormie. Rien ne peut la réveiller... Le palais est à son habitude : les gardes sont attentifs, mais n'ont pas l'air sur le qui-vive. On croise quelques courtisans, qui parlent de la guerre là-haut, en Ambre. Dans la ville, tout le monde vaque à ses occupations habituelles.
Une chose devrait frapper les personnages, si ceux-ci ont un peu de mémoire : où est la guerre censée sévir à Rebma ? Où sont les requins qui, soi-disant, ravagent la ville ? Nul, dans la population, n'a entendu parler de cette attaque...

Llewella

Les personnages vont sans doute, dans un premier temps, soupçonner Moire. Son atout était chez Lilith, et le miroir donnait dans son appartement. Mais Moire n'a pas de sang d'Ambre dans les veines. Vous, meneur de jeu, avez déjà deviné que la complice de Lilith n'est autre que Llewella.
Llewella a trouvé une autre manière de jouer au jeu de la succession. (Reportez-vous à la version à 300 points de Llewella dans le jeu « Llewella, joueuse cachée du Jeu d'Ambre », p.180.) Elle désire devenir reine... non d'Ambre, mais de Rebma. Mais pas de Rebma telle qu'est aujourd'hui la cité : Moire est une très bonne souveraine, qui convient tout à fait à Llewella. Non : Llewella veut Rebma toute puissant, Rebma centre de l'univers, Rebma dont Ambre ne serait qu'un reflet. Pour cela, il faut qu'Ambre soit détruite, et que grâce au Joyau du Jugement, Llewella transfère – le processus prendra plusieurs siècles – la puissance d'Ambre en Rebma. Llewella est donc devenue l'alliée de Lilith. Caliban, l'ambassadeur des Cours du Chaos, qui comptait avoir sa place dans le triumvirat qui aurait régné sur la nouvelle Ambre, leur dessinait les atouts... Dans l'exercice de sa fonction, il avait bien sûr l'occasion d'observer de près tous les membres de la famille royale.
Une fois le plan mis au point, Llewella a traversé la Marelle. Rematérialisée dans la chambre de Random, elle s'est emparée du Joyau du Jugement, puis, grâce à un atout, est revenue en Rebma. Chargée par Random de la garde de la Marelle de Rebma, elle n'a eu aucune difficulté à l'utiliser sans témoins pour s'accorder au Joyau...
De sa chambre en Rebma, elle contrôle les intempéries. La couche de glace qui protège la cité permet d'éviter qu'en cas d'intuition géniale de Random, les troupes ambriennes ne viennent attaquer la ville sous-marine. Quant à l'attaque des requins, elle donnait une excuse pour couper les communications et ne plus envoyer de troupes... Pour que Moire ne s'oppose pas à son plan, Llewella a pris le contrôle de son esprit par atout et l'a plongée dans l'inconscience. Elle a ensuite annoncé que Moire avait été victime d'une attaque psychique, sans doute effectuée par Lilith, et qu'elle prenait la régence en attendant que les choses aillent mieux. Ce qui n'a pas soulevé de vagues, Llewella ayant souvent pris la place de Moire quand celle-ci était en voyage.

Un éventail de destins

Les appartements de Llewella donnent sur deux tours, que la princesse a totalement annexées. Le Joyau du Jugement repose dans un coffret. Caliban vient y dessiner ses atouts, et c'est là que réside Lilith quand elle n'est pas sur le champ de bataille. Elle y prépare ses plans, observant grâce aux miroirs magiques de Llewella quelques points stratégiques d'Ambre.
Si un combat s'engage, une goutte des Larmes de Fenrir tuera instantanément Lilith. Son corps s'enflammera, comme une créature du Chaos touchée par la Marelle, puis disparaîtra.
Nous serions dans un autre jeu de rôle, la fin serait toute tracée. Les personnages n'auraient qu'à éliminer les deux « méchantes » et le tour serait joué. Mais nous sommes à Ambre... et la vie y est nettement plus compliquée.
Les données sont exposées, et toutes les solutions sont possibles. Les personnages peuvent détruire Lilith, ou simplement la menacer pour qu'elle quitte Ambre... ou lui faire rencontrer Random, sous la menace de la clepsydre, pour qu'ils parviennent à un accord... Les personnages peuvent tuer (ou essayer de tuer) Llewella... Celle-ci peut s'enfuir... Ou nier... Les personnages peuvent décider de s'allier avec elle... ou de ne pas la dénoncer pour des raisons personnelles... Ils peuvent même décider de garder le Joyau du Jugement, s'ils sont assez bêtes pour être prêts à courir de grands risques et à s'aliéner tout le monde d'un coup. ▷

Ils peuvent agir seuls, ou expliquer la situation à Random, à Merlin, à Bleys (qui est tout de même concerné) pour que ceux-ci viennent leur donner un coup de main... Une guerre Rebma /Ambre est toujours possible, bien sûr...

Une palette de conséquences

Quelle que soit la fin que vous choisissez, ce scénario peut avoir de grandes conséquences sur l'univers d'Ambre. N'hésitez pas à compliquer sa trame, ou à le faire suivre d'autres scénarios en « campagne ».

Quelques directions pour continuer

• Une nouvelle race existe : les lupins. Il s'agit là d'une « troisième puissance », qui casse un peu la dichotomie Ambre/ Chaos. Des alliances sont possibles, des trahisons également. Attention : les lupins évoluent dans les ombres, ce qui leur confère une grande puissance.
• Un nouveau membre de la seconde génération est apparu : Jason. Il n'aura qu'à traverser la Marelle pour révéler son potentiel. Si Lilith est morte, les lupins le considéreront désormais comme leur chef. Ce qui en fait un ennemi (ou un allié) extrêmement puissant pour la course au trône.
• Les desseins de Llewella sont impénétrables. Ce complot n'était peut-être que la première partie d'un plan plus vaste... La princesse peut devenir un méchant récurrent de bonne qualité.
• Moire, une fois libérée, peut (si vous le désirez) rester un peu sonnée. Ce qui permettra de créer une mini-campagne sur la course au trône de Rebma. ■

Stéphane Bura et G.E.Ranne
illustration : Thierry Ségur

Un scénario Casus Belli pour

L'appel de Cthulhu

Les enfants terribles



Cette aventure a été conçue pour être jouée dans les années vingt, mais elle peut facilement être adaptée à une autre époque. Par contre, il est impératif que le **gardien des arcanes connaisse bien les Contrées du Rêve**.
Avertissement : ce scénario est légèrement... inhabituel.
Réservez-le à des **Investigateurs expérimentés**, qui se croient blasés.
Il peut constituer une bonne introduction aux Contrées du Rêve.

LE MONDE DE L'ÉVEIL

Introduction des Investigateurs

New York, par un beau matin de mai. C'est lundi. Les Investigateurs se préparent à une journée de travail comme les autres. Tout est calme depuis plusieurs mois. Comme de juste, cette tranquillité va voler en éclats à la lecture du journal. En première page s'étale un énorme gros titre : « La fête tragique ! » L'article est sommaire, mais clair : samedi soir, Miss Violetta Harden, héritière de l'énorme fortune des Harden, a organisé une soirée dans l'hôtel particulier de ses parents (actuellement en Europe et qui n'ont pas encore pu être joints). Personne ne sait ce qui s'est passé, mais sur les cinquante invités, vingt sont morts, dix sont fous... Quant aux autres, ils sont en prison. Le plus curieux reste toutefois la liste des invités. On y trouve quantité de personnes dont la présence à une réception de la haute société paraît inexplicable : deux gangsters médiocres, une call-girl, plusieurs artistes à la réputation douteuse, pas mal d'individus sans relief particulier, un courtier en assurances, un épicier et même un clochard « encore non identifié à l'heure où nous mettons sous presse ». En conclusion, le journaliste se plaint que la police ait refusé de fournir la moindre information sur l'état des corps. Dans la liste des victimes figure un « Morton Smith », un ami d'un des Investigateurs. Il était peintre et vivait – fort mal – de la vente de sa production. *Remarque* : Ce « Smith » est simplement un nom. Essayez de lui donner un peu de réalité en le faisant apparaître dans un ou deux scénarios avant de le tuer. Ou alors prenez un PNJ d'une aventure déjà publiée, voire un Investigateur à la retraite (pas sans l'accord de son joueur, dans ce dernier cas).
Normalement, la fête et ses conséquences devraient suffire à piquer la curiosité des PJ. S'ils se montrent exceptionnellement inertes, vous pouvez toujours les motiver par un appel téléphonique larmoyant de Dolores, la belle fiancée de Smith, qui a le plus grand besoin de réconfort (et que de vaillants chevaliers servants lui promettent de faire leur possible pour comprendre ce qui s'est passé).

Les faits

Les racines de cette affaire plongent dans les Contrées du Rêve, et plus précisément dans la cité de Pleurepierre, qui se trouve à la lisière de Sona-Nyl, le Pays de l'Imagination. Inutile de la chercher sur vos cartes, elle n'y figure pas. Il faut dire que c'est un endroit si abominablement ennuyeux qu'aucun rêveur n'a jamais songé à en parler. Même les rochers y pleurent d'ennui, c'est dire ! Quant aux enfants, c'est une sorte d'enfer pour eux. Jusqu'à récemment, en

tout cas. En effet, il y a peu de temps, la ville a reçu la visite d'un colporteur, un peu magicien, un peu fou et très bricoleur. Il a pris bonne note de la détresse de la jeunesse locale et, à son passage suivant, a amené des jouets de sa fabrication. Des kaléidoscopes, des longues-vues, des loupes... toutes sortes d'objets qui, quand on y regarde suffisamment longtemps, permettent de voir quantités de paysages merveilleux. Parmi ceux qui revenaient le plus souvent, une merveilleuse cité de tours gigantesques, surpeuplée et incroyablement animée : New York. Les jouets étaient plus puissants que ne le soupçonnait le colporteur. À force de fixer leur attention sur la cité, les enfants en vinrent à en rêver...

La barrière entre le Monde de l'Éveil et les Contrée du Rêve est mince, et perméable dans les deux sens. Les enfants ont d'abord eu l'impression de voir le monde par les yeux de quelqu'un d'autre. Petit à petit, nuit après nuit, ils ont commencé à influer sur les actions de leurs hôtes involontaires. Après quelques semaines d'exercice, ils ont atteint le stade de la possession totale. C'est alors qu'un garnement plus brillant que les autres a eu l'idée de faire se rencontrer tous les corps... La réception eut lieu chez Miss Harden qui, de tous les possédés, avait la plus vaste demeure. Elle commença fort bien, et tourna mal assez rapidement. Le mélange de disputes enfantines, d'utilisation incontrôlée de l'alcool et des drogues disponibles, et de la tendance bien connue des enfants à casser leurs jouets « juste pour voir ce qu'il y a dedans » a débouché sur un carnage. Les corps survivants furent laissés à eux-mêmes à la fin de la nuit. Bien entendu, ces hôtes involontaires ont beaucoup souffert psychologiquement... Et leur calvaire n'est pas terminé. En effet, tout ce gâchis a attiré l'attention des Puissances qui règnent sur les Contrées du Rêve, et qui ont dépêché un émissaire pour enquêter. En fait, il se contentera de liquider les survivants...

Les pistes

La police

Les enquêteurs sont fort peu désireux de révéler au premier venu les détails de ce qui s'annonce comme un des plus grands scandales de ces dernières années. Peut-être que les Investigateurs pourraient obtenir quelques informations, à condition de se montrer persuasifs ou d'avoir des amis bien placés. Les morts furent variées, originales et généralement déplaisantes. Il y a eu plusieurs surdoses et comas éthyliques, une poignée de meurtres caractérisés (trois à l'arme blanche, six aux armes à feu), une noyade dans la salle de bains, etc.

N'hésitez pas à détailler tout cela. Plus vous serez réaliste et sordide dans la première partie du scénario, plus le basculement dans l'irréel sera fortement ressenti par la suite. Parmi les choses qui intriguent beaucoup les enquêteurs, les vêtements. Presque tout le monde était habillé n'importe comment. Bon, qu'on ne vienne pas en habit à une soirée est une chose. Mais y arriver avec un pantalon de smoking, un blazer à rayures, un chapeau de paille et des souliers vernis ! (Les enfants ont enfilé ce qui leur plaisait le plus dans la garde-robe de leur hôte...)

Les survivants

Ils sont détenus quelques jours dans un asile d'aliénés. Puis la plupart seront relâchés (« faute de preuves ») ou dirigés vers une prison, en attendant de passer en jugement. Avec un peu d'imagination, les Investigateurs peuvent passer le barrage médical et les interroger. La grande majorité d'entre eux ne se souvient de rien, ou juste d'une sensation de froid et d'un paysage gris, sans traits remarquables. Beaucoup sont en train de développer ce que les psychiatres appellent de « petites névroses », et qui sont en réalité des traits de personnalité enfantins qui sont restés après le départ de leur légitime propriétaire. Untel a peur du noir, un autre s'est pris de passion pour sa couverture, etc. Le cas le plus intéressant est celui de Big Bob Jackson, un gangster. Il fait partie des plus atteints. Les psychiatres doutent qu'il redevienne normal un jour. Il reste blotti sur son lit, immobile. Mais il parle. Il raconte des histoires. Selon vos besoins, il peut se limiter à des fragments des souvenirs de son hôte (de grandes maisons grises, des rues grises et un ennui mortel) ou glisser dans son discours des indices plus ou moins transparents (par exemple, lâcher le nom d'un endroit célèbre des Contrées du Rêve, que les Investigateurs auraient déjà visité).

Chez Smith

Via Dolores, les PJ devraient pouvoir obtenir les clés de l'appartement de Smith. Il n'y a pas grand-chose d'intéressant, à l'exception d'une toile commencée sur le chevalet. L'arrière-plan et l'esquisse du sujet sont de la main de Smith. Par contre, les couleurs et les détails sont d'une autre main, beaucoup plus maladroite et qui prisait nettement plus les couleurs vives. Un jet de Psychologie réussi pourrait faire penser à un dessin d'enfant. Sinon, restez vague en le décrivant...

Amis et parents

Avec beaucoup de patience, de recoupements et de tact, il devrait être possible d'interroger certaines des relations des participants à la soirée. Beaucoup ont remarqué que leurs amis avaient des trous de mémoire depuis plusieurs semaines. Il y a eu quelques exemples de « comportements embarrassants » comme celui de ce digne homme d'affaires qui a brusquement sauté au cou de sa secrétaire... ou de ce jeune agent de change qui a soudain fondu en larmes au beau milieu d'une séance de la Bourse... et ainsi de suite. Plus les Investigateurs creuseront, plus ils trouveront d'éléments. Soyez fair-play : laissez transparaître suffisamment d'éléments pour qu'ils puissent comprendre qu'ils ont affaire à des enfants. En tout état de cause, il y a de fortes chances pour qu'ils pensent d'abord à des cas de possession par des Entités Surnaturelles et Maléfiques Venues d'Ailleurs.

Un appel nocturne

Tous les enfants n'avaient pas acquis une emprise suffisante sur leur hôte pour le faire assister à la soirée. Dolores abrite un visiteur, qui est en train de prendre doucement le contrôle de ses actes. Lors de son premier entretien avec les PJ, ces derniers pourront remarquer une drôle de lueur au fond de ses yeux – une formidable jubilation. Et puis, dès que le rythme commencera à tomber, un Investigateur recevra un coup de fil d'une Dolores complètement hystérique qui le supplie de venir tout de suite. Il la trouvera dans son appartement, regardant d'un air hagard une énorme maison de poupées. Son salon est envahi de jouets coûteux : peluches, jeux de construction, panoplies, dînettes... Réveillée, sa logeuse expliquera que tout a été livré dans l'après-midi. D'ailleurs, Dolores était là. Le lendemain, une visite au magasin de jouets établit qu'elle a effectivement acheté pour 1000 dollars de joujoux. C'est à peu près la totalité de ses économies... Bien entendu, elle ne s'en souvient pas.

Les meurtres

A plusieurs reprises au cours de leur enquête, les Investigateurs auront l'impression d'être surveillés. Et un matin, ils apprendront la nouvelle de l'incendie de l'asile où se trouvaient encore la plupart des survivants... ou que Dolores est passée par la fenêtre... ou un autre décès mystérieux (parmi les relations des morts, ou d'un étranger complet. Dans ce cas, soyez théâtral, sinon vous n'attirerez pas l'attention des PJ).

Le responsable de ces décès est un petit bonhomme en complet gris, qui ne paye pas de mine. C'est un rêveur parfaitement ordinaire qui a eu la malchance d'offenser un jour les Puissances qui règnent sur les Contrées du Rêve. En songe, elles lui ont offert le pardon en échange de l'élimination d'un certain nombre de personnes. Il fait de son mieux, mais ce n'est pas un très bon assassin. Par contre, il possède quelques sortilèges qui marchent dans le Monde de l'Éveil. Tôt ou tard, les Investigateurs le cueilleront. Pour l'intérêt dramatique, la situation idéale serait le piège tendu chez Dolores, suivi d'un petit combat (avec peut-être une poursuite sur les toits ?). Notre assassin s'appelle Simon Tottle. Il appartient à la catégorie des « gémissants-pleurnichards » et avoue tout au premier soupçon de menace physique. Si les Investigateurs ne sont pas au courant de l'existence du monde du rêve, son histoire va leur paraître complètement folle... Il ne connaît qu'un seul autre détail digne d'intérêt : au cours de la conversation, l'Être qui lui a parlé a mentionné que la source ▷



du problème se trouvait dans un endroit du nom de « Pleurepierre », dont Simon ne sait rien.
Il est plus que disposé à aider les Investigateurs à faire leurs premiers pas de l'autre côté du miroir, s'ils sont novices. Il pourrait même disposer d'une drogue qui aiderait les PJ à la SAN et au POU trop bas à passer. Une fois sur place, il s'avérera un allié lâche, réticent et extrêmement nerveux. Il est convaincu d'avoir attiré la colère des dieux. Il a raison, d'ailleurs. Si cela vous paraît coller avec la mentalité de ces derniers, les Investigateurs pourraient retrouver Simon carbonisé dans son lit, lors de leur seconde ou troisième nuit de séjour...

BONNE NUIT, LES PETITS !

A la recherche de Pleurepierre

Libre à vous de décider où les Investigateurs débarquent. Selon votre humeur, ils pourraient déboucher à Ulthar, à Celephaïs, à Dylath-Leen... ou beaucoup, beaucoup plus loin. Il ne leur reste plus qu'à interroger les gens à la recherche de Pleurepierre. Personne ne semble savoir où c'est. C'est le moment de vous rappeler que chaque heure de sommeil correspond à une semaine de temps de rêve. Autrement dit, les Investigateurs ont environ deux mois pour trouver la ville. Vous pouvez intercaler divers incidents au cours de cette période, voire d'autres scénarios. Parmi les démarches qu'on leur conseillera de faire figurent une visite à la Grande Bibliothèque (qui existe dans un repli du Temps et qui est accessible depuis Ulthar et une demi-douzaine d'autres villes), interroger le roi Kuranès (qui est sur le point de partir pour Serranie), consulter l'Oracle muet de Dylath-Leen (un être fort déplaisant, qui demandera certainement quelque chose en échange) ou les Chats d'Ulthar qui savent tout (et qui connaissent effectivement Pleurepierre. Mais aucun d'eux ne se soucie d'y vivre). Quoi qu'ils tentent, les Investigateurs finiront par apprendre que la ville se trouve aux confins de Sona-Nyl, dans la seule lande aride à des milliers de lieues à la ronde. Le trajet jusque-là peut donner lieu à une véritable expédition... A moins que les PJ ne s'y retrouvent brutalement, sans transition.

Pleurepierre

Le Monde de l'Éveil n'est pas gai. Pleurepierre est pire. C'est un endroit gris. Un tas de maisons grises au milieu d'une plaine grise où poussent quelques arbres rabougris. Le ciel est peuplé de nuages bas, mais il ne pleut jamais. Il n'y a pas une touche de couleur dans toute la région. C'est le royaume de l'uniformité, de la médiocrité et de l'ennui. Il fait partie de ces endroits où le temps ne s'écoule pas à la même vitesse que dans le reste du monde : chaque seconde y semble une heure... Les maisons sont toutes identiques, les rues se coupent à angle droit. Pour vos descriptions, inspirez-vous d'un mélange de cité minière à la fin du XIX[e] siècle et de banlieue-dortoir de nos jours. N'hésitez pas à forcer le trait. Rappelez-vous, nous sommes dans un (mauvais) rêve ! Les pavés, qui paraissent solides quand on marche dessus, ont une curieuse consistance liquide au toucher. On dirait du mercure. Avec un peu d'attention, il est possible de voir des cailloux de la même taille et de la même forme, qui dépassent de la façade des maisons. A condition d'y passer un moment, il est possible de les voir dégouliner lentement... Les rochers pleurent littéralement d'ennui. Soit dit en passant, la principale activité des citoyens de Pleurepierre est d'évacuer ces rochers qui, sinon, finiraient par engloutir la ville. La cité est au centre d'un superbe réseau routier, entièrement pavé de larmes, qui ne mène nulle part...
Il y a deux mille habitants adultes. Ils ont tous le même visage morne, les mêmes vêtements sombres et la même attitude affairée. L'arrivée d'étrangers ne les intrigue même pas. Ils sont tout disposés à discuter (pour les interpréter, parlez à voix basse, baillez de temps en temps). Les Investigateurs s'entendront expliquer qu'ils peuvent rester en ville aussi longtemps qu'ils le désirent, mais qu'ils seront expulsés à la première incartade.
En fonction de ce que les PJ auront compris lors de la première partie de leur enquête, ils mettront plus ou moins longtemps à s'intéresser aux enfants. Ne vous hâtez pas. Pleurepierre possède un autre secret intéressant, le Conformateur, qui pourrait bien attirer leur attention dans un premier temps. Les enfants sont de toute façon la seule touche de vie dans le paysage. Ils portent des habits multicolores et jouent, crient et rient presque comme tous les enfants du monde. Les adultes les ignorent totalement, tant qu'ils ne font pas de trop grosses bêtises. Les enfants éprouvent à l'égard des PJ un mélange de fascination (ils ne sont pas comme tout le monde) et de peur (ce sont des adultes). Il faudra sans doute un bon moment pour réussir à les approcher et à les mettre en confiance. Ils ne sont absolument pas disposés à parler de leurs visites nocturnes à New York. Mettez-les en scène à votre idée. Ils peuvent être très « club des Cinq », gentils et bien élevés ou au contraire prêts à tout pour préserver leur secret. Dans ce dernier cas, rappelez poliment mais fermement aux Investigateurs que le meurtre d'enfants ne fait pas partie de leurs options...
A priori, au sein d'un groupe d'une cinquantaine d'enfants, il doit y avoir toutes sortes d'individus. En voici quelques-uns, histoire de vous mettre en appétit. Créez-en d'autres. N'hésitez pas à les faire mentir, affabuler, nier l'évidence et autres comportements enfantins.
— Janna, 9 ans. Blonde et mélancolique. Elle regrette beaucoup « sa poupée » qu'elle « a cassée » (Louisa Moore, 27 ans. Coma éthylique). Elle est particulièrement sur ses gardes.

CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

▶ Tottle, assassin amateur et victime prédestinée

FOR 12 CON 14 TAI 14 INT 13 POU 16
DEX 14 APP 11 SAN 30 EDU 14 PdV 14
Bonus aux dommages : +1d4.
Armes : Automatique cal. 38, 45 %, 1d10.
Compétences : Rêver 30 %, Connaissance onirique 40 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Se cacher 40 %, Suivre une piste 35 %, Discrétion 50 %, Pleurnicher 40 %.
Sorts : Flétrissement, Terrible Malédiction d'Azathoth, Foudroiement de Malenkamon* (*Contrées du Rêve).

▶ Peter

FOR 14 CON 15 TAI 13 INT 14 POU 17
DEX 13 APP 14 SAN 75 EDU 8 PdV 14
Bonus aux dommages : +1d4.
Armes : Poings, 60 %, 1d3+1d4.
Compétences : Connaissance onirique 45 %, Distribuer des lettres sans se tromper 80 %, Rêver 60 %, Siffler 55 %.
Sorts : Piochez dans ceux des Contrées du Rêve. Choisissez plutôt des sorts inoffensifs comme la Flamme de Lambent, ou des sorts offensifs légers, du style Insoutenable Démangeaison.

▶ Enfant type

FOR 8 CON 12 TAI 8 INT 10 POU 13
DEX 12 APP 14 SAN 65 EDU 6 PdV 10
Bonus aux dommages : rien.
Armes : rien.
Compétences : Connaissance de Pleurepierre 50 %.

▶ Le Conformateur

(Ces statistiques ne sont là qu'à titre indicatif. Si vous estimez que votre groupe est trop ou pas assez fort, ajustez-les en conséquence.)
FOR 20 CON 20 TAI 40 INT (non applicable) POU (non applicable)
DEX 10 PdV 30
Armure : 10 points.
Bonus aux dommages : 3d6.
Armes : Agripper 50 % (2 attaques/round), pas de dommages. Deux rounds pour se dégager, puis passage sur la table et Drain. Drain 100 %, spécial (perte de la moitié des points de POU. Disparition de l'imagination, du sens de l'humour, etc.). Essayez d'éviter d'infliger ça à un PJ. C'est vraiment trop cruel.
Perte de SAN : 1/1d6.
Note : Profondément couard sous des dehors terrifiants. Il fuit s'il perd plus de 5 PdV ou s'il s'estime menacé.

— Pôl, 13 ans. Brun, costaud et entêté. C'est lui l'instigateur de la fête. Il est pour le moment en train de chercher un nouvel hôte.
— Nerma, 10 ans. Rouquine, mauvais caractère et bon cœur.
— Hovra, 12 ans. Fluet et myope. De tous, c'est lui qui a pris le plus de plaisir à la fête... Il aimerait bien retourner là-bas et continuer « ses expériences ». En attendant, il arrache les ailes des mouches...

L'histoire des enfants est fort simple. Un jour, un « drôle d'homme noir » est passé en ville (curieusement, les adultes ne s'en souviennent pas. D'ailleurs, ils ne se souviendront pas non plus de la visite des PJ. Ce serait un événement et ça les distrairait de leur ennui). Il a sympathisé avec eux. Il est revenu un peu plus tard, avec un tas de jouets merveilleux qu'il leur a offert. Pour la suite, voyez « Les faits », plus haut.

Les enfants acceptent de montrer les cadeaux aux PJ. Sous une forme ou sous une autre, ils font tous appel à la vue : loupes, lorgnons, etc. Si les Investigateurs regardent dedans pendant un long moment, ils risquent d'attraper une bonne migraine. Au bout d'une bonne heure d'observation, demandez un jet de POU x1. S'il est réussi, le personnage concerné aperçoit brièvement la silhouette de gratte-ciel se découpant sur le soleil couchant. Apparemment, ça marche beaucoup mieux sur les enfants ; eux y arrivent en quelques minutes... Quant à la sélection d'un hôte, impossible aux PJ, elle leur demande une petite heure de sommeil. La possession proprement dite, vue de ce côté du miroir, s'étale sur une nuit (alors que des semaines peuvent s'écouler dans le Monde de l'Éveil). Si ces gadgets marchent si mal avec les Investigateurs, c'est surtout pour éviter qu'ils ne leur trouvent des usages imprévus dans de futurs scénarios. Et puis aussi parce qu'ils ont été conçus pour des natifs des Contrées du Rêve, ce que les personnages ne sont pas.

Vous tenez l'occasion de placer une ou deux scènes larmoyantes, avec les PJ plaidant pour convaincre les enfants de ne plus faire de bêtises de ce genre, et essayant de récupérer les jouets. Certains obéissent, d'autres s'empressent d'aller les cacher. Essayer d'obtenir la coopération des parents serait la pire bêtise à faire : les enfants désobéiraient en masse. Lorsque tout ça ne vous amusera plus, passez à la suite.

Le retour de l'homme noir

Note : Si vous avez des Investigateurs expérimentés, vous pouvez être certain qu'ils auront tout de suite posé l'équation « homme noir = Nyarlathotep ». Ne les détrompez pas, jusqu'à ce que...

Un matin, un nouvel étranger arrive en ville. C'est un Noir entre deux âges, maigre, souriant et habillé d'un drôle de costume multicolore. Il s'appelle Peter. C'est un rêveur, tout comme les PJ. Dans le Monde de l'Éveil, il est facteur à Atlanta. Ici, il est colporteur, vagabond, bouffon à l'occasion, un peu magicien... Bref, il est heureux. Les enfants seront sans doute les premiers informés de sa présence. Ils lui expliqueront la présence des PJ à leur façon. Selon la situation, Peter sera convaincu « qu'ils sont venus voler leurs jouets aux enfants » ou désireux de les aider à régler le problème. De toute façon, il ne tentera rien contre eux sans leur avoir donné une chance de s'expliquer. Il sera plus ou moins aimable à la première rencontre, c'est tout. Il est désolé d'apprendre le gâchis qu'il a involontairement causé, et se déclare prêt à aider les PJ. Questionné sur la provenance des jouets, il regarde bizarrement son interlocuteur et répond : « Ben, je les ai rêvés, voyons ! » Avec son aide, la collecte des jouets ira assez vite. Le drame est que cela laisse les enfants sans distractions. Ils en sont bien conscients, et très malheureux. Il serait peut-être possible de faire quelque chose pour les aider...

Le sinistre secret de Pleurepierre

La ville est née il y a bien longtemps, des rêves d'un village de colons puritains de Nouvelle-Angleterre. Par pur défi, ils se sont établis aux frontières du Pays de l'Imagination, qui leur apparaissait comme un avatar très acceptable de l'Enfer. Les rêveurs originels sont tous morts, bien sûr, mais leur création continue à exister. Certaines personnes misanthropes et névrosées du Monde de l'Éveil y sont venues et s'y sont plu. Au fil des ans, elles ont rêvé quelques



améliorations et modifications, dont la plus importante est le Conformateur. Il se trouve dans les caves de l'hôtel de ville. Les citoyens de Pleurepierre ne cachent pas son existence. Au contraire, ils expliquent fièrement que grâce à lui « chacun est à même de devenir un citoyen utile à la communauté, débarrassé de toutes ses tendances antisociales » (etc., *ad nauseam*). Tout le monde est tenu d'y passer le jour de son quinzième anniversaire. La véritable fonction de l'appareil est simple : elle consume tous les rêves, les espoirs et les dons de sa victime, laissant un nouvel adulte qui commencera aussitôt à montrer une prédilection pour le gris et qui saura s'ennuyer...

Le Conformateur se trouve dans une pièce fermée à clé. Celle-ci est gardée par le bourgmestre (soit dit en passant, Pleurepierre est une cité très démocratique. Le bourgmestre est élu tous les deux ans... à l'unanimité. Il faut dire qu'il est le seul candidat, et ce depuis toujours). Obtenir l'accès à la pièce risque d'être difficile. A vous de décider de l'apparence de l'engin. A une certaine époque, il ressemblait tout simplement à l'intérieur d'une église, avec un pasteur qui faisait un sermon... Aujourd'hui, il aurait plutôt l'apparence d'une énorme machine baroque, avec des pistons, des valves et des leviers. Le patient est attaché sur une table, le bourgmestre appuie sur un bouton...

Révolution ?

Les enfants savent parfaitement quel destin les attend. Les plus révoltés partent avant d'atteindre l'âge fatidique. Ceux qui sortent vivants du désert gris disparaissent dans Sona-Nyl. Mais là, avec Peter et les Investigateurs, ils envisagent pour la première fois d'agir en masse. Laissez les PJ établir un plan. Apportez-y une restriction : Peter ne veut pas de violence. Si besoin est, dessinez-leur un petit plan de l'hôtel de ville. Qu'ils préparent des diversions, des fausses clés... Sur cet épisode, c'est à eux de faire le boulot.

Comme il se doit, ils vont avoir quelques surprises désagréables en essayant de le mettre en œuvre.
— Les adultes sont bien décidés à défendre le Conformateur, fut-ce au prix de leur vie.
— La réalité locale se défend d'elle-même. Murs et portes deviennent soudain surnaturellement solides autour de la machine (certaines maisons à l'écart s'écroulent : quand on ajoute quelque part, il faut bien prendre ailleurs).
— Le Conformateur n'a pas du tout l'intention de se laisser détruire. A l'arrivée des PJ, il s'est arraché au sol. C'est le moment de placer la grande scène à effets spéciaux. Il s'est laissé pousser des tentacules de bois et de métal, et essaye d'attraper les PJ pour les lier sur la table d'opération et les « vider ». Dosez sa puissance en fonction de la force du groupe. Avec de la chance, les assaillants devraient pouvoir le détruire. Dans le pire des cas, il fuira, démolissant la moitié de l'hôtel de ville au passage. Il se dirigera tout naturellement vers Xura, le Pays des Rêves perdus, qui n'est pas très loin. Un belle carrière de prédateur l'y attend.

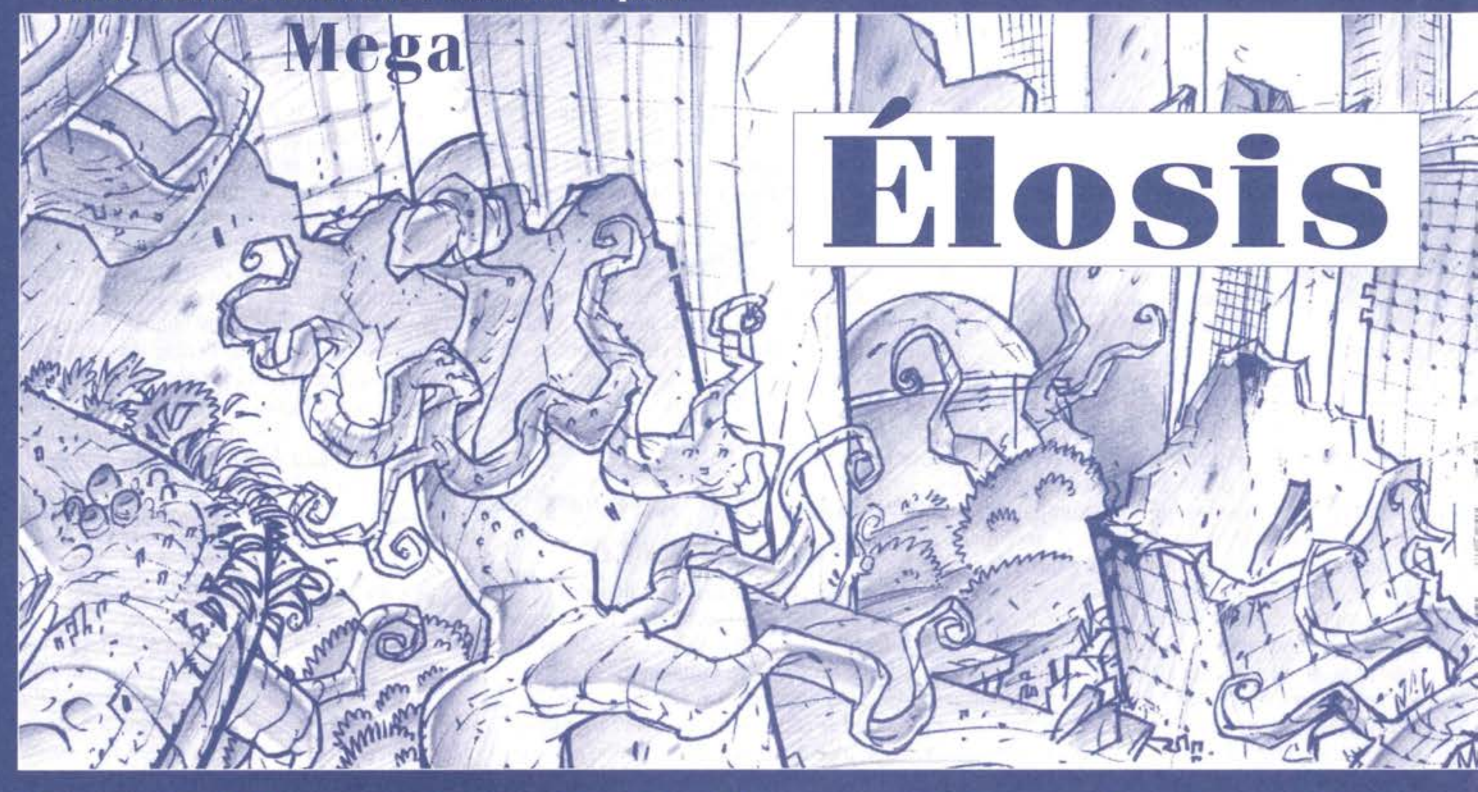
Conclusion

L'évolution de Pleurepierre risque d'être intéressante à observer dans l'avenir. Les adultes sont définitivement perdus, mais les enfants vont prendre les choses en main. Le pays reverdira petit à petit... et les pierres cesseront de pleurer. Quant aux Investigateurs, ils s'éveilleront avec le sentiment réconfortant d'avoir fait du bon travail... et un nouvel ami à Atlanta. 1d6 points de SAN de récompense semblent de rigueur. ■

Tristan Lhomme
illustration : Thierry Ségur

Un scénario Grand Écran Casus Belli pour

Mega Élosis



Pour mener à bien ce scénario, il faut des Megas aguerris, ayant une bonne dizaine Les motivations et les interactions entre PSJ étant très importantes dans cette aventure, Cet épisode est idéal pour secouer les personnages blasés.

HISTORIQUE

Le système d'Ookant

Le système d'Ookant a la particularité de posséder deux soleils. L'un brille intensément, tandis que l'autre, sur son déclin, est rouge. Ce système de la frange « oubliée » de l'A.G. comprend sept planètes et une ceinture d'astéroïdes entre la quatrième et la cinquième. La Ceinture forme une énorme réserve minière constituée de métaux de toutes sortes : fer et nickel principalement, voire métaux précieux ou même uranium… Seule la quatrième planète, Gandret, est habitée. Les autochtones sont talsanites, très proches des Terriens, de type aztèque (teint olivâtre, nez d'aigle, pommettes saillantes).

Mogrel

Il y a huit cent vingt ans, sur Gandret, dans le pays appelé l'Hègoka (NT4), un homme, Mogrel, prit le pouvoir grâce à un coup d'État. Celui-ci déclencha une guerre civile particulièrement sanglante qui prit fin lorsque Mogrel accéda aux arsenaux militaires et put utiliser les armes atomiques, ce qu'il fit à grande échelle. Les morts se comptèrent par centaines de millions. Les conséquences furent également atroces pour ceux qui survécurent. La population finit par déposer les armes.
Après avoir enfin pris les pleins pouvoirs, Mogrel commença à parquer dans des mouroirs tous ceux qui avaient été gravement irradiés, « pour qu'ils ne contaminent pas la population saine ». Puis il interdit à tous ceux qui avaient été même légèrement en contact avec les radiations d'avoir des enfants. Mais comme cette mesure n'était pas réellement respectée, il les parqua également.
Déclarant qu'il ne voulait plus de « tarés » (au vrai sens du terme : ceux qui ont des tares) sur « sa » planète, il fit aménager les cavernes d'un des astéroïdes de la Ceinture, Urdisamna, en ghetto. Un mouvement naquit dans le pays, reprenant et amplifiant encore cette volonté d'exclusion des « tarés ». C'est ainsi que Mogrel, emporté par son peuple, commença à exiler sur Urdisamna tous ceux qui étaient jugés imparfaits. L'Hègoka devint très vite invivable, chacun dénonçant son voisin pour le moindre défaut physique ou mental. Vingt millions d'Hègokans furent ainsi déportés. Quatre millions survécurent à cet enfer, entassés les uns sur les autres et obligés de se nourrir des cadavres… Un mouvement d'opinion provenant d'autres pays de Gandret se créa, ravitaillant l'astéroïde et tentant de les libérer, sans succès. Ainsi, les « tarés » réussirent à ne pas disparaître complètement, malgré les efforts de Mogrel et de son peuple. Une société s'organisa dans le ghetto, et une infrastructure politique et matérielle fut mise en place, qui remplaça l'enfer anarchique du début. La communauté ainsi créée fut appelée Élosis, c'est-à-dire « Ceux qui sont ailleurs ». Ils ne croyaient pas si bien dire…

Élosis

Vingt ans plus tard, Élosis était devenue une province indépendante à part entière, même si elle n'était pas reconnue comme telle par Mogrel. Pour vivre, les Élosiens furent obligés de piller les réserves de Gandret et des autres astéroïdes de la Ceinture, et acquirent une réputation de pirates. A plusieurs reprises, Mogrel envoya de grosses offensives sur l'astéroïde, mais les Élosiens résistèrent, consolidant toujours plus les défenses de leurs cavernes souterraines. C'est ainsi qu'Élosis put atteindre un développement vraiment important, au détriment des Hègokans, s'attirant leur haine (sentiment d'ailleurs réciproque). Les mouvements d'aide en provenance de Gandret disparurent quand l'Hègoka annexa les pays voisins. Mais le niveau de vie d'Élosis était devenu confortable, et elle avait rejoint le NT4 de Gandret d'autant plus facilement qu'elle comportait une brillante intelligentsia (d'une part les génies créés par des mutations dues aux radiations, d'autre part, les intellectuels gênants déportés par Mogrel).

Le Départ

Finalement, Mogrel et les dirigeants d'Élosis en vinrent à un accord et mirent sur pied un programme de recherche ayant pour objet le départ d'Urdisamna vers une terre promise. Les ingénieurs d'Élosis, sous la direction d'un génie exceptionnel du nom de Desdevon, conçurent un principe révolutionnaire permettant d'utiliser les ondes gravitationnelles de toutes les masses du système pour mouvoir l'astéroïde et le diriger. Pour ce faire, Urdisamna fut recouvert d'une pellicule d'or (provenant d'un astéroïde voisin), générant un champ magnéto-gravitationnel qui fut les premiers pas d'Élosis en NT5. Cette pellicule, d'un mètre d'épaisseur, fut divisée en plaques afin de pouvoir n'activer le champ



de missions à leur actif, et un **MJ connaissant bien le jeu**.
le meneur de jeu doit les avoir bien assimilées avant d'y lancer les Megas.

qu'aux endroits voulus et ainsi diriger l'astéroïde. Ces plaques servaient de plus à générer un champ de force continu qui englobait l'astéroïde et repoussait tous les objets de petite taille, de la poussière au rocher de dix tonnes, afin d'éviter que les plaques ne soient trop endommagées. C'est ainsi qu'Urdisamna quitta le système d'Ookant. Une fois le problème Élosis résolu, Mogrel entreprit de supprimer de l'Histoire cet épisode malheureux. Tout ce qui s'y rapportait fut effacé des archives et tous les livres d'histoire furent brûlés dans un grand autodafé. Un autre astéroïde de taille similaire fut rebaptisé Urdisamna. On y construisit même un grand centre de villégiature pour privilégiés fortunés. Badsi, la capitale de l'Hègoka, fut rebaptisée Mogreljra.

Gandret après le Départ

Huit cents ans s'écoulèrent et l'épisode se transforma en légende…

Aujourd'hui, Gandret possède un gouvernement unique planétaire et est devenue une puissance non négligeable à plusieurs égards. Son développement technologique l'amena à NT5 et les Gandrettiens rencontrèrent d'autres intelligences. Ils apprirent l'existence de l'Assemblée galactique. Gandret devint particulièrement importante sur le marché du commerce des métaux, grâce à ses réserves gigantesques.

C'est ainsi qu'aujourd'hui Gandret s'apprête à rentrer dans l'Assemblée galactique…

La régression

Au début du troisième siècle de son périple, Urdisamna, en pénétrant dans le système que les Élosiens avaient improprement appelé Trunn (Espoir), fut sauvagement attaqué par des autochtones NT4. Après une guerre d'une dizaine d'années, Élosis eut le dessus, principalement grâce au fait qu'Urdisamna poursuivant son voyage, l'astéroïde sortait du rayon d'action des assaillants qui n'avaient aucune envie d'y rester à jamais.

Cet épisode réduisit la population de 4 millions à 150 000 habitants. De nombreuses installations étaient détruites et Élosis, peu de temps après, régressa. La population se divisa en tribus qui se séparèrent. Les guerres firent leur apparition. Les armes qui avaient été fabriquées pour repousser l'agresseur du système Trunn continuèrent à servir.

Cette période fut celle de la régression. On continua à utiliser les équipements en place, mais il devenait de plus en plus difficile de réparer, surtout sous un feu ennemi.

La plupart des cerveaux disparurent d'un coup. En fait, réduits à une trentaine, ils se retranchèrent dans un lieu secret et y restèrent. Leur but était de continuer à entretenir ce qui pouvait l'être (alimenter les centrales, réviser les automatismes, changer les ampoules, etc.), tout en restant dans l'ombre. Bref, maintenir la vie alors que leurs frères s'entre-déchiraient.

Le nuage d'Oort

La plupart des senseurs extérieurs ayant été détruits au cours des guerres extérieures, les Élosiens perdirent l'habitude de se préoccuper de l'espace. Ainsi, ils ne remarquèrent pas qu'ils traversaient ce que les astrophysiciens terriens appellent un nuage d'Oort. Ces nuages sont composés de gaz, de poussières stellaires de taille atomique, ainsi que d'astéroïdes résultant de l'agglomération de ces éléments. Le tout erre dans l'espace interstellaire. Nombreux sont ceux où se créent des molécules, voire des micro-organismes lorsqu'ils sont assez près d'une étoile pour bénéficier de sa chaleur. En fait, ce nuage-là comportait plusieurs astéroïdes dont le cœur recelait la vie : l'écorce était gelée, mais le cœur était liquide et chaud grâce à un certain nombre d'éléments radioactifs. L'un d'eux traversa le champ magnéto-gravifique de protection et s'écrasa à la surface où il explosa, libérant son cœur. C'est ainsi qu'une atmosphère se créa autour d'Urdisamna, retenue par le champ magnétique, et que la température se réchauffa au sol. Le cratère creusé par l'impact atteignit une profondeur de 106 mètres, détruisant au passage un certain nombre des tunnels d'Élosis. Il boucha ainsi définitivement celui qui menait au poste de pilotage… Le cratère se remplit d'eau provenant du cœur de l'astéroïde et forma la seule mer à la surface d'Urdisamna…

Depuis cette époque, le champ magnétique s'est considérablement affaibli, surtout au-dessus du cratère et il arrive même qu'il ait des « ratés ». Heureusement, l'atmosphère joue le rôle de bouclier supplémentaire et désintègre les petits cailloux qui parviennent à passer.

Invasion otselté

Trois cent cinquante ans plus tard, Urdisamna pénétrait à nouveau dans un système solaire ne comportant que deux planètes. Urdisamna se fit capturer par l'étoile et se plaça en orbite instable.

Les deux planètes, Wenst et Argim, étaient habitées par les Otseltés. Ce peuple, assez fruste, ▷

avait presque complètement épuisé les ressources naturelles des deux planètes, c'est pourquoi la surface d'or de l'astéroïde les intéressa énormément. Leurs pouvoirs psys très développés leur permettaient de voyager dans l'espace et passer le champ de force ne leur posa pas de problème. En fait, lorsqu'ils atteignirent l'astéroïde, ils notèrent qu'ils pourraient même le coloniser en y apportant quelques petites choses de chez eux. A aucun moment ils ne pensèrent que l'astéroïde pouvait être habité et de leur côté, les Élosiens ignorant que la vie pouvait exister à l'extérieur de leurs grottes souterraines ne se manifestèrent pas. Ce n'est que deux ans plus tard que des descendants des anciens sages d'Élosis, toujours chargés de l'entretien, découvrirent avec stupeur la présence d'une atmosphère respirable à la surface, de plantes volantes dans les airs, d'oiseaux, d'insectes... et de créatures intelligentes! Qui plus est, ces créatures se servaient sans vergogne sur les plaques d'or et avaient carrément installé une exploitation. Heureusement, elles ne disposaient que de petits moyens et elles n'avançaient pas très vite. Terrorisés par cette nouvelle invasion, les Élosiens ne cherchèrent même pas à comprendre et attaquèrent les inconnus, par ailleurs fort hideux, ce qui n'arrangea pas les contacts. Les Gandrettiens sont et resteront toujours fondamentalement d'indécrottables xénophobes...

Surpris, une bonne partie des Otseltés fut rapidement massacrée. Certains s'enfuirent, d'autres se réfugièrent dans les jungles aériennes qu'ils avaient importées (voir les aéroyaumes).

Les Élosiens réussirent à retrouver l'ancien poste de pilotage et à sortir Urdisamna de son orbite pour le renvoyer vers l'infini. 30 % de la surface ayant été dépouillé de leur revêtement d'or, la direction fut aléatoire...

Le dernier visiteur

Le dernier fait marquant du périple d'Urdisamna remonte à vingt ans. Rony-ye-x'r, voyageur de commerce en tout genre, s'était perdu après avoir été poursuivi par certains clients mécontents... Il était en fait sorti de l'espace connu par son ordinateur. Ses poursuivants, qui voulaient vraiment sa peau, avaient réussi à sérieusement endommager le cargo. Il aperçut alors ce drôle d'astéroïde entouré d'une épaisse atmosphère laissant apparaître des éclats brillants et tenta de s'y poser. Par chance, il réussit à traverser par un des «trous» du champ de force. Ne voyant rien du sol, et tous ses appareils étant curieusement brouillés, il ne put que s'écraser. Il put heureusement s'éjecter au dernier moment. Le vaisseau heurta violemment le sol, y creusant un nouveau cratère lorsque ses moteurs explosèrent. Des débris volèrent un peu partout. Depuis, Rony-ye-x'r rassemble des morceaux pour reconstruire un petit vaisseau et repartir.

Urdisamna aujourd'hui

Astéroïde errant semi-contrôlé. Diamètre : 1534 km (la moitié de la Lune, 1/8 de la Terre). Masse : 14,5x10^{18} tonnes. Densité moyenne : 7,65 (1,4 fois celle de la Terre). Gravité : 1 g artificiel. Surface : 7,4x10^{6} km^{2} (13,5 fois la France). Population : environ 80 000 habitants.

70 % de la surface sont recouverts de plaques d'or d'un mètre d'épaisseur. Chaque plaque fait environ 100 km^{2}. Ces plaques sont constamment parcourues par un courant électrique de faible puissance, d'une fréquence bien particulière. Grâce à cela, un champ de force est généré à une altitude d'environ 10000 m. Il est assez désagréable de toucher les plaques avec la peau nue, car on ressent un léger picotement qui devient vite insupportable.

L'air, légèrement modifié par les Otseltés et leurs plantes, est respirable.

La couche supérieure de l'atmosphère est fortement ionisée, ce qui la rend lumineuse. Elle est parcourue de façon incessante par des éclairs. Le sol hautement réfléchissant renforce cette lumière rouge. De plus, cette couche étant radioactive, elle diffuse une chaleur qui donne une température moyenne de 35° C au sol. Heureusement, cette radioactivité ne diffuse pas en dessous des couches supérieures et ne contamine pas le niveau du sol. Elle est en fait stoppée, d'une part par la couche médiane où se produisent d'assez violentes perturbations atmosphériques, et d'autre part par le champ de force dont la plupart des particules radioactives restent prisonnières.

La couche moyenne est chargée en vapeur d'eau à 97 %, c'est-à-dire que ce n'est qu'un grand nuage qui laisse tout de même passer la luminosité du dessus. Cette couche favorise un effet de serre qui maintient une bonne température en dessous.

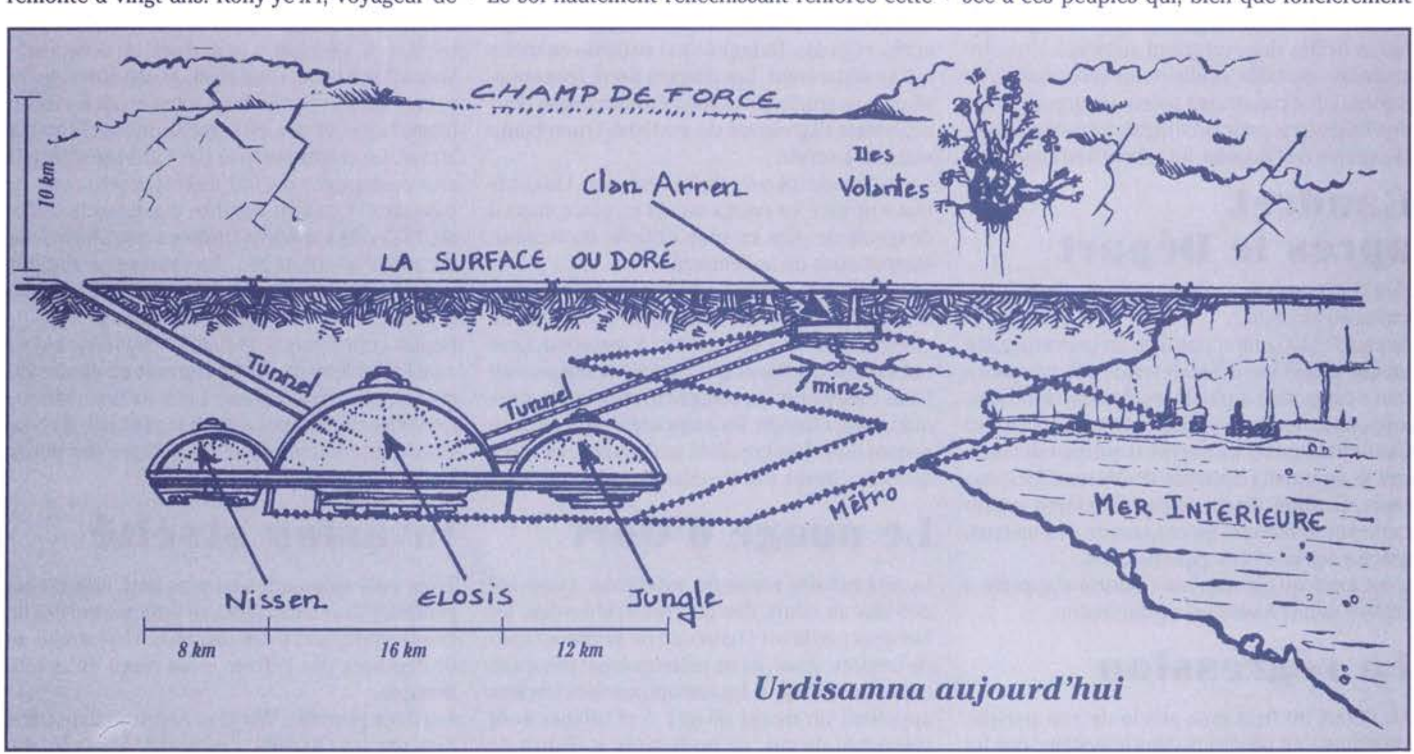
La couche basse de l'atmosphère est chargée à 85 % d'eau. Cette humidité, combinée à la chaleur, produit un climat quasi tropical.

La pellicule métallique du sol est recouverte d'une fine couche d'eau qui vient s'y condenser, ce qui la rend très glissante. Certaines zones du sol laissent apparaître la roche nue, aux endroits où les Otseltés ont enlevé le métal.



Système connu

La Guilde des Megas connaît depuis très longtemps le système d'Ookant. Le premier point de Transit fut posé sur Gandret il y a environ deux mille ans. La Guilde s'est toujours intéressée à ces peuples qui, bien que foncièrement



Urdisamna aujourd'hui

racistes et xénophobes, se montraient particulièrement ingénieux et promettaient un développement intéressant. Petit à petit, d'autres tétraèdres furent installés. Gandret en possède trois, et trois autres furent répartis dans divers astéroïdes de la Ceinture au début de leur colonisation. Et Urdisamna, justement, en possède un, posé il y a un millénaire. Ce point de Transit existe toujours et traverse l'espace avec l'astéroïde…

La mission

A l'occasion de la future entrée de Gandret dans la Fédération galactique, une visite officielle préliminaire est organisée afin de vérifier si elle répond à tous les critères d'adhésion. Le représentant choisi, le Très Haut Weissing Sunsbarg, a déjà eu affaire à des Megas et il connaît à peu près leurs capacités. A cette occasion, il va demander à la Guilde de lui «confier» quelques éléments afin qu'ils enquêtent autour de lui et lui rapportent ce qui se passe dans les coulisses, lui qui ne verra que ce qu'on veut bien lui montrer et pour qui on aura tout préparé. En aucun cas ils ne seront considérés comme des gardes du corps officiels (il en a déjà), mais plutôt comme des espions de l'ombre. Ils devront se mêler à la foule et glaner le plus de renseignements possible. Une couverture leur sera attribuée afin qu'ils puissent pénétrer dans les bâtiments officiels où il ira. En fait, ils feront partie de la suite des gens de service qui accompagnent partout le Très Haut, mais ils n'auront pas de fonction très précise.
Un Vieux de la Guilde demandera donc à une équipe de Megas ayant de bonnes capacités de Transfert de se mettre à la disposition du médiate. Il choisira de préférence des Megas ayant eu peu de vacances depuis longtemps, pour leur confier cette mission qui devrait être plutôt de la villégiature: cocktails, soirées mondaines, inaugurations, etc.

Le service M

Attention quant au matériel: les Megas seront minutieusement fouillés sur Gandret à l'aide de détecteurs dernier cri. Et Gandret étant un centre d'échanges commerciaux particulièrement important, elle possède vraiment une très haute technologie. Pas question donc d'emporter le fidèle multiprojecteur, ni même un petit laser camouflé. Même une arme cachée dans une prothèse pourra être détectée! De même, tout le matériel du parfait espion est prohibé: micros, traceurs, passe-partout, fausses clés électroniques, etc.
Les Megas étant censés faire partie de la suite de Sunsbarg, ils devront arriver avec lui dans son yacht personnel. Ils seront fouillés une première fois à la mise en orbite par la douane volante, et une seconde fois à l'atterrissage. Par contre, rien ne les empêche de déposer du matériel à l'avance dans une des salles de Transit de Gandret et de revenir prendre le vaisseau pour arriver avec tout le monde. Mais laissez-les en avoir l'idée…
Le Vieux les préviendra tout de même qu'ils seront fouillés à l'entrée de chaque hôtel, chaque bâtiment public. Il serait trop facile pour un terroriste de se glisser parmi la suite du médiate.
Les «brocanteurs» du service M ont donc pour consigne de ne leur donner aucun matériel. Ce n'est que si les Megas vont réclamer auprès du Vieux en disant qu'ils déposeront tout sur place et reviendront ensuite les mains vides qu'il leur donnera l'autorisation de prendre ce qu'ils veulent (enfin, comme d'habitude).
En ce qui concerne leur garde-robe, elle leur sera fournie par Son Altitude (c'est comme ça qu'il faut l'appeler!).
Naturellement, une séance d'hypnoéducation leur permettra d'apprendre le langage le plus utilisé sur Gandret, notamment dans le district où ils se rendent, l'Hègoka.
Avant de partir, les Megas vont devoir mémoriser les coordonnées non pas de deux, mais de sept tétraèdres! Ils devront être dans trois jours sur la planète privée de Sunsbarg.

Passage à la tétraèdrothèque

Avec chaque tétraèdre témoin est jointe une petite note décrivant le lieu du point de Transit, accompagnée de coordonnées très précises permettant de localiser le point à 5 mètres près. Voici reportée ici sommairement chacune d'elles.
Point A: Âge 2000 ans. Lieu: système Ookant, planète Gandret, au bord d'une mer. Dernière visite: il y a 1053 ans. Un petit village sans grand intérêt s'est construit à proximité. Point souterrain. Bon état.
Point B: Âge 2000 ans. Lieu: système Ookant, planète Gandret, au milieu d'une jungle, à l'opposé du Point A. Point situé dans une grotte.
Point C: Âge 1050 ans. Lieu: système Ookant, planète Gandret, pays Hègoka, ville de Badsi (aujourd'hui renommée Mogreljra). Point souterrain sous un bâtiment administratif. L'entrée est camouflée derrière un rocher amovible, dans les anciens égouts.
Point D: Âge 1050 ans. Lieu: système Ookant, Ceinture, astéroïde Urdisamna: gros astéroïde minier. Point de Transit souterrain (2000 m sous la surface) en conditions spatiales: nécessité d'une combinaison pressurisée. Oxygène à ouvrir et chauffage à allumer sur place.
Point E: Âge 1050 ans. Lieu: système Ookant, Ceinture, astéroïde Eldescossë. Idem Point D. Cité minière importante.
Point F: Âge 1050 ans. Lieu: système Ookant, Ceinture, astéroïde Ombessatri. Idem Point D.
Point A: Âge 6 ans. Lieu: planète privée de Sunsbarg. Salle en béton cubique de 10 m de côté réservée aux Megas, mais sous le contrôle de Sunsbarg qui est immédiatement averti de toute arrivée. La salle est au milieu d'une prairie à 200 mètres de l'entrée de sa forteresse.

Les points de Transit tels que vont les découvrir les Megas

Les points A et B n'ont pas changé d'environnement.
Le point C est sous un centre commercial dans un quartier chic de Mogreljra utilisant les mêmes fondations que le bâtiment précédent. Le tunnel partant de la salle de Transit donne dans la chaufferie mais la porte camouflée en roche est obstruée par des plaques de béton vissées de l'extérieur.
Le point E est toujours dans une importante colonie minière.
Le point F est détruit, l'astéroïde ayant explosé.
Quant au point D, c'est là le nœud de l'histoire, il est dans le premier Urdisamna, celui qui est parti vagabonder dans l'espace, et non dans celui qui a été rebaptisé ainsi par Mogrel et que tout le monde connaît.
Le Point A chez Sunsbarg est très récent. C'est lui qui a demandé qu'on l'installe là. Mais la salle est bourrée de capteurs et de caméras de toutes sortes. La Guilde aimerait bien y mettre un second point, mais dissimulé, celui-ci.

LA VISITE OFFICIELLE SUR GANDRET

Le départ

Les Megas ont donc trois jours pour se préparer, ce qui est amplement suffisant pour faire quelques allers-retours en Transit et récupérer.
Après s'être matérialisés sur la planète Sunsbarg, les Megas sont conduits via les jardins de la villa-forteresse du haut médiate jusqu'à bord du yacht. Celui-ci est aménagé avec un luxe exagéré, aussi bien pour les invités que pour le personnel.

Le Très Haut Weissing Sunsbarg

Il s'agit d'un personnage haut en couleur. Fils d'un commandant de la Garde fédérale, il a toujours vécu dans l'environnement de l'Immédiator. Il est réputé pour son caractère irascible en même temps que pour sa loyauté sans faille envers l'A.G. Habitué au faste, il ne supporte pas qu'un «domestique» (toute personne ne faisant pas partie d'un gouvernement) n'exécute pas à la seconde un ordre donné. Cela dit, il n'est pas du genre à donner des ordres stupides.
Sunsbarg est gros et même très gros. Personne ne s'aventurerait à parier sur son poids, mais il ne doit pas être loin des 200 kg. Il s'habille toujours de manière voyante, pompeuse et fastueuse. Il ne se déplace jamais sans au minimum deux gardes du corps, même chez lui.
Supérieurement intelligent et instruit, il est capable de suivre des conférences très détaillées et techniques aussi bien sur l'économie complexe de l'A.G. que sur les derniers développements scientifiques.
Il a par contre un certain respect pour ceux qui sont capables d'exploits hors du commun, comme les Megas. Mais il ne le montrera pas.
Attaqué un jour par une bande de pirates très bien équipés, il avait été enlevé et ce sont des Megas qui sont venus le délivrer. Il est reparti avec eux par un tétraèdre, non sans difficultés vu sa corpulence. C'est ainsi qu'il a découvert certaines de leurs capacités. Mais il n'a pas vraiment compris le Transfert. Il croit en fait que les Megas sont télépathes. ▷

Arrivée sur Gandret

Dès sa mise en orbite, le vaisseau de Sunsbarg sera visité par la douane volante de Gandret. Effectivement, ils sont très bien équipés. Si l'un des Megas a fait l'erreur d'emporter le moindre gadget, celui-ci sera immédiatement détecté, quel que soit l'endroit où il a été caché. Sunsbarg se portera garant du fautif, prétextant qu'il a été victime d'une malveillance, mais celui-ci sera désormais « grillé » aux yeux de la police de Gandret. Il sera constamment surveillé et il retrouvera fréquemment des traceurs de toutes sortes sur lui ou ses bagages. Bref, il lui sera assez difficile de s'éclipser en douce sans avoir quelqu'un à ses basques.
Même scénario pour la deuxième fouille à terre, au passage de la douane du spatioport, avec en plus un questionnaire de plusieurs pages à remplir pour chaque visiteur sur les raisons de sa visite, sa vie privée, ses mœurs sexuelles, etc.

Programme officiel de la semaine de visite du médiate

● **Premier jour**
Atterrissage au spatioport de Mogreljra, la capitale, à 10 h.
Passage en revue de la Garde d'élite dès la sortie du yacht.
Cortège vers La Résidence, le palais où l'on reçoit les hôtes de marque, en passant au pas dans les rues sous les acclamations de la foule.
A midi, déjeuner aux Jardins d'Or en compagnie de trois des membres du Grand Conseil.
En début d'après-midi, visite du Pôle, l'équivalent de la Bourse à l'échelon planétaire. On pourra y prendre conscience de l'énorme activité économique et avoir un aperçu des ressources de Gandret : métaux, industries de toutes sortes, uranium, etc.
Inauguration d'une nouvelle aile d'un hôpital ultramoderne de Mogreljra.
Dîner-spectacle (genre Folies bergères).
Dodo, tard.
● **Deuxième jour**
Le lendemain est presque exclusivement consacré à des conférences agrémentées d'holographies sur Gandret, son environnement, ses plages paradisiaques, son industrie spatiale florissante, sa Ceinture, etc. Au passage, sera présenté Urdisamna, un centre de vacances pour tous, où toutes les ambiances ont été recréées : de la plage de sable fin à la baie panoramique sur l'espace avec vue sur la surface pleine de cratères et sans atmosphère de l'astéroïde. Eldescossë, un autre astéroïde, est devenu une ville minière modèle, où tout le monde est très heureux de vivre et où on peut faire très rapidement fortune…
● **Troisième jour** : visite d'Urdisamna.
● **Quatrième jour** : visite d'Eldescossë.
● **Cinquième jour** : un tour rapide de Gandret en altitude.
● **Sixième jour** : visite de plusieurs industries, notamment la fabrique de vaisseaux, en orbite, les aciéries et une industrie pharmaceutique, également très développée.
● **Septième jour** : présentation de l'A.G. par le Très Haut Sunsbarg.
● **Huitième jour** : retour.

La réalité de la visite

Il sera en fait assez difficile aux Megas de quitter le groupe de Sunsbarg. La visite se fait accompagnée d'au moins un conseiller (ils se relayent) et d'une trentaine de membres de la sécurité de Mogreljra. Interdiction de quitter le cortège ou l'hôtel sans être accompagné et on leur désignera toujours les endroits où aller en leur attribuant un chauffeur officiel. Ils remarqueront vite qu'ils ne voient que les beaux quartiers et que les magasins qu'ils visitent sont principalement destinés aux touristes. Bref, on ne leur montre que ce que l'on veut bien.
L'explication des autorités pour cette surveillance rapprochée est la crainte d'un attentat terroriste. C'est pourquoi toute personne de la suite de Sunsbarg jugée un peu louche pourra être suspectée d'espionnage ou de terrorisme (ou des deux). Par contre, les services secrets de Mogreljra poseront des leurres, se présentant comme de soi-disant hommes d'affaires peu scrupuleux et contactant les Megas en secret pour leur montrer des choses finalement anodines (tripots, courses clandestines, filles de joie, trafics de pacotille, révolutionnaires allumés et peu crédibles…), mais qui, ils l'espèrent, devraient satisfaire leur envie d'aller voir au-delà des barrières. Du coup, les Megas arriveront à sortir discrètement. Les gardes regarderont ailleurs, rien ne viendra les gêner. Cela pourra d'ailleurs leur paraître un peu trop facile. Sunsbarg, lui, ne s'y laissera pas prendre. Mais si les PJ veulent sortir par eux-mêmes, ce sera une autre paire de manches. Ils devront donc être très discrets : interdiction formelle de se faire prendre en flagrant délit d'absence. Si c'était le cas, ce serait le branle-bas de combat général pour retrouver les « disparus ». Il y aurait probablement une course-poursuite à travers la ville, peut-être quelques accrochages, bref rien de très discret, ce qui pourrait sérieusement compromettre la mission diplomatique de Sunsbarg. Donc, aux PJ de se débrouiller pour avoir les mains libres sans faire de vague, par exemple en achetant le chauffeur afin qu'il ne raconte pas qu'ils se sont éclipsés. En fait, si personne ne va claironner leur départ, on ne s'en apercevra pas… tout de suite. Le Transfert peut également être une bonne méthode. Mais il faut bien faire attention au corps. Mogreljra est une ville propre et un corps en catalepsie traînant sur un banc sera emmené sous peu à l'hôpital…

Les Gandrettiens

En général, tout le monde est assez content de l'entrée de Gandret dans l'A.G. Mais il ne faudra pas que ça amène trop « d'horreurs », c'est-à-dire de races différentes… Mogreljra possède un quartier des Tarés où des « fanatiques » ont décidé de vivre naturellement. C'est à cette occasion que les personnages apprendront qu'en plus d'être racistes, les Gandrettiens ont en horreur les imperfections. Toute personne possédant le moindre défaut physique ira se le faire rectifier immédiatement à l'hôpital. Gandret est d'ailleurs réputée pour sa chirurgie esthétique. Les Tarés sont donc ceux qui ont refusé les retouches ou qui sont vraiment incurables. Ceux-là sont des parias de la société et vivent dans leur coin.
Que ce soit le chauffeur, un membre de la sécurité ou quelqu'un dans la rue, tous réagiront de la même façon aux questions des Megas. Ils sont tous racistes à l'extrême et ne supportent même pas la moindre imperfection. D'ailleurs, ils répugneront à parler à un personnage qui aurait une verrue sur le nez ou qui ne serait pas de type (aztèque). Ne parlons pas des races non humaines… Sunsbarg et sa suite sont à peu près tolérés, ils ne diffèrent pas trop des Gandrettiens, même si leur couleur de peau n'est pas tout à fait la même.
Tous les locaux sont corruptibles et essaient par tous les moyens de gagner un maximum. Tous les trafics sont bons : drogues, fausse monnaie, marchandises volées, prostitution adulte et enfantine ou même animale. Aucun vice ne leur fait peur. Le premier réflexe du Gandrettien devant un étranger de l'A.G. sera, après une courte discussion pour tâter le terrain, d'essayer d'ouvrir un nouveau marché clandestin et d'en avoir l'exclusivité…
Dans ces conditions, il sera assez facile de faire fermer les yeux à quiconque pour avoir la paix une journée. Par contre, tant qu'on ne leur a rien promis, ils sont intransigeants. Ils n'iront jamais non plus proposer quelque chose d'eux-mêmes, de crainte de mal tomber.



Le centre de vacances

Le troisième jour, la visite officielle doit passer par la Ceinture. Il n'est pas prévu d'emmener tout le monde pour cette visite, pour des raisons de sécurité autant que de places. Il faudrait en effet déplacer spécialement un énorme vaisseau (de la taille du yacht de Sunsbarg, par exemple) pour une visite de deux jours. Or ces gros vaisseaux sont interdits dans la Ceinture où il est indispensable d'avoir une bonne maniabilité. Sunsbarg demande donc aux Megas de se rendre sur place par Transit et de se mêler aux vacanciers. Le problème est qu'il faut que les Megas arrivent non seulement à s'éclipser mais aussi à rester absents plusieurs jours sans que le service d'ordre local ne le remarque. De plus, Sunsbarg tient absolument à ce que tous les Megas partent ensemble. Ce n'est pas la peine d'avoir des Megas à sa disposition si certains doivent rester à ne rien faire. Et puis, il tient à les contrôler.

Le point de Transit

D'après la petite note qui accompagnait le témoin, le tétraèdre est situé à 2000 m sous la surface. Les Megas ne seront donc pas surpris d'amorcer leur descente au milieu de la roche. Ils savent qu'ils vont vers un de ces points où il faut péné-

trer en scaphandre spatial. En effet, il est impossible de pressuriser et chauffer une salle, même petite, pendant des millénaires ! Pourtant, une fois matérialisés dans la petite salle de Transit, première surprise : il y a déjà de l'air respirable et la température est d'environ 12° C... A part cela, ils trouveront tout comme c'était décrit : les bouteilles d'air, le chauffage, les générateurs, bien qu'anciens, sont en parfait état de marche, quoique maintenant inutiles.
Premier désagrément : dès que le dernier Mega se sera matérialisé, il entendra un claquement sec et aura la surprise de voir le tétraèdre se fendre en deux d'un seul coup. Explication : Desdevon (le génie concepteur du système permettant de déplacer l'astéroïde, aujourd'hui un fantôme pourvu de puissants pouvoirs psys ; voir plus loin), dès l'arrivée du premier Mega, a été averti de sa présence et s'est rendu sur les lieux. Lisant dans son esprit, il a su instantanément qui il était, de quoi il était capable et de combien de personnes se composait son groupe. Très impressionné par cette capacité de se téléporter à volonté, il a vu en eux des gens capables d'apporter une solution au problème d'Urdisamna (voir plus loin).
Il décide donc très rapidement de se les « approprier » en les empêchant de repartir, afin qu'ils visitent l'astéroïde et prennent conscience de sa situation. Il lui a donc suffi d'attendre le dernier Mega et de rendre le tétraèdre inutilisable grâce à ses pouvoirs psys.
Seule issue de la petite salle : une porte blindée étanche. Derrière, un tunnel qui en rejoignait un autre qui menait autrefois à la cité minière. Mais le tunnel s'est éboulé. C'est pourtant la seule issue. Il est en fait relativement facile de dégager l'entrée. Le travail prendra tout de même une demi-heure en s'y mettant à trois, moins s'ils utilisent des outils du genre gros lasers...
De plus, histoire de les presser un peu et surtout parce que Desdevon soupçonne les Megas d'être capables de réparer rapidement le tétraèdre, il provoquera l'éboulement de la grotte du point de Transit. Cela commencera par quelques cailloux qui tombent, accompagnés de craquements inquiétants, des fissures qui apparaissent un peu partout... Mais la grotte ne s'écroulera complètement que lorsque les Megas en seront sortis. Desdevon ne veut pas abîmer ses visiteurs.
Les Megas aboutissent donc dans un autre tunnel, beaucoup plus large (5 m de diamètre), perpendiculaire à celui qu'ils viennent de quitter. Il paraît assez ancien, mais creusé avec des machines dont on voit les traces de dents régulières dans la roche. Aucune trace au sol. Le tunnel est complètement noir. Espérons que les personnages ont pensé à emporter de la lumière... Ils sont à mi-chemin des deux extrémités du tunnel qui fait 6 km en tout. D'un côté, Élosis, de l'autre, la Jungle.

Les grottes

Si, à l'origine, une seule grotte avait été creusée et aménagée pour parquer les Élosiens, elle se révéla vite insuffisante pour abriter une ville et des cultures. Un certain nombre d'autres grottes furent donc ajoutées.
Toutes ont un ciel bleu qui est en réalité une paroi transparente teintée derrière laquelle une lumière donne l'illusion des deux soleils d'Oo-kant. Lorsqu'on regarde les murs de loin, on a l'impression de voir de hautes falaises avec le ciel bleu au-dessus. La lumière est constante au cours de la journée. Par contre, elle croît et décroît en intensité pour reproduire le cycle jour/nuit. Seule la grotte d'Élosis ne connaît pas cette alternance. Elle est constamment éclairée mais la lumière y est beaucoup plus basse qu'ailleurs.
Il n'y a pas de nuages, le « ciel » étant équipé de récupérateurs d'humidité et de condensateurs. L'eau est ensuite dirigée vers la base des murs où coulent quelques petits rus d'eau potable.
Les différences de pression atmosphérique entre les cavernes et la chaleur des « soleils » créent des vents, un peu plus forts que de simples brises.
Un détail important : la magie ne fonctionne pas en Urdisamna. L'abondant minerai métallique d'une part et la couverture d'or d'autre part dissipent la magie. Par contre, les pouvoirs psys fonctionnent très bien.

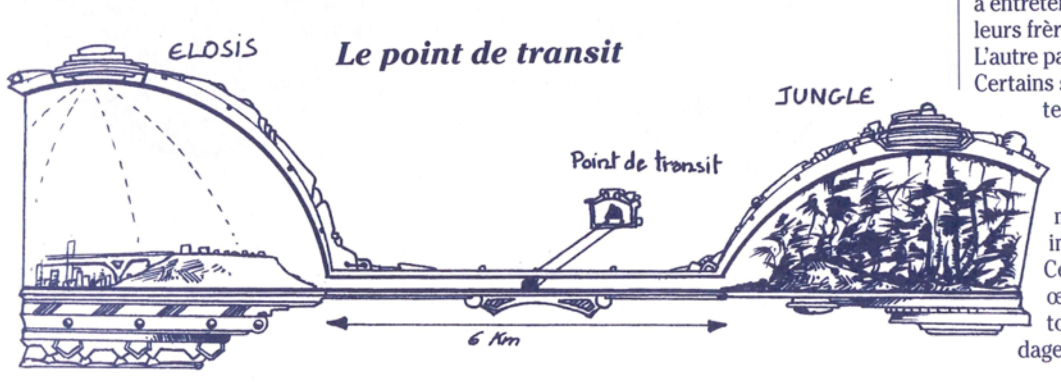
La Jungle

Population : 857.
L'une des grottes avait servi à faire pousser une jungle, afin d'y faire vivre une faune sauvage et des plantes exotiques qu'il est impossible de cultiver autrement. Elle était également un lieu de détente, d'aventure...
Elle est aujourd'hui peuplée d'un certain nombre d'animaux, depuis l'oiseau aux longues plumes chatoyantes jusqu'au tigre à dents de sabre. Il n'est pas utile de décrire toute la population animale, le MJ pourra à loisir y mettre la faune de son choix. Un certain nombre d'animaux dangereux sont décrits dans les règles (hyar trapéziste, zumack miro...).
La végétation, par contre, n'y est pas dangereuse. On n'y trouve pas de plantes carnivores ou vénéneuses. Il n'y a pas non plus d'insectes ou d'araignées (les oiseaux sont fructivores).
Il peut être intéressant que les Megas visitent cette grotte en premier, afin qu'ils aient l'impression de se retrouver à l'extérieur, dans un milieu ne correspondant en rien à ce qui leur avait été présenté lors des conférences.
Les Megas vont donc sortir du tunnel par une ouverture dans le pied d'une petite colline. La jungle est très touffue et pour avancer, il faut se frayer un chemin à la machette (ou au laser lourd, si on veut vraiment donner dans le grosbillisme). Faire un test de Milieu sauvage à « très difficile » toutes les cinq minutes. Au premier échec, le personnage est perdu. Si c'est un échec normal, il revient à son point de départ, sinon, il retrouve au bout d'une heure un objet lui appartenant, par terre, qu'il avait perdu sans s'en rendre compte. C'est ainsi qu'il comprendra qu'il tourne en rond. Inutile de tenter de suivre en sens inverse le chemin frayé au coupe-coupe : c'est « cauchemardesque ». Le moyen de s'en sortir ? Beaucoup de chance et un MJ gentil. Un MJ sadique, par contre, choisira ce moment pour faire attaquer les imprudents par des Sauvages (des Tarés adaptés à la vie de la jungle) ou une quelconque bête féroce. La boussole ne fonctionne pas : Urdisamna est entouré d'un puissant champ magnétique qui l'affole.
Cette caverne possédant deux accès en plus du tunnel, il y a quelques chances pour que les Megas en trouvent un par hasard : ils donnent respectivement sur Élosis et le clan Kinlay. Mais le mieux est encore de faire demi-tour avant de pénétrer dans la jungle...

Les Tarés dans Elosis

Population : 528.
Cinq cents ans de délabrement et d'abandon ont de quoi conduire une ville à la ruine. La ville d'Élosis, la première à être construite par et pour le peuple du même nom n'est plus que l'ombre d'elle-même... Elle abritait autrefois jusqu'à quatre millions d'âmes. Elle ne compte plus aujourd'hui que quelques centaines de malheureux. Les derniers habitants d'Élosis sont les Tarés.
Les Élosiens aussi, après avoir été eux-mêmes rejetés par leurs semblables sur leur monde natal, se sont mis à exclure ceux qui, de génération en génération, héritaient des tares de leurs ancêtres, alors que la majorité de la population redevenait « normale ». Ce sont les « parias des parias », les « tarés des tarés ».
Si, parmi ces horreurs, tous étaient physiquement anormaux, une petite partie était intelligente et même surdouée. Ceux-là formèrent la confrérie des sages, les Kindraesofs, qui continue à entretenir l'astéroïde pour que puissent vivre leurs frères, même si ceux-ci les ont repoussés.
L'autre partie est constituée de simples d'esprit. Certains sont incapables de se mouvoir correctement et rampent, d'autres hurlent à longueur de temps, bavent et roulent des yeux tels des animaux fous. Tous sont horriblement déformés, avec des membres disproportionnés, un visage inhumain, des poils sur tout le corps. Certains possèdent trois bras, un seul œil ou des excroissances un peu partout... Ils vivent de rapine, de chapardage, de quelques baies et fruits qui pous- ▷

Le point de transit

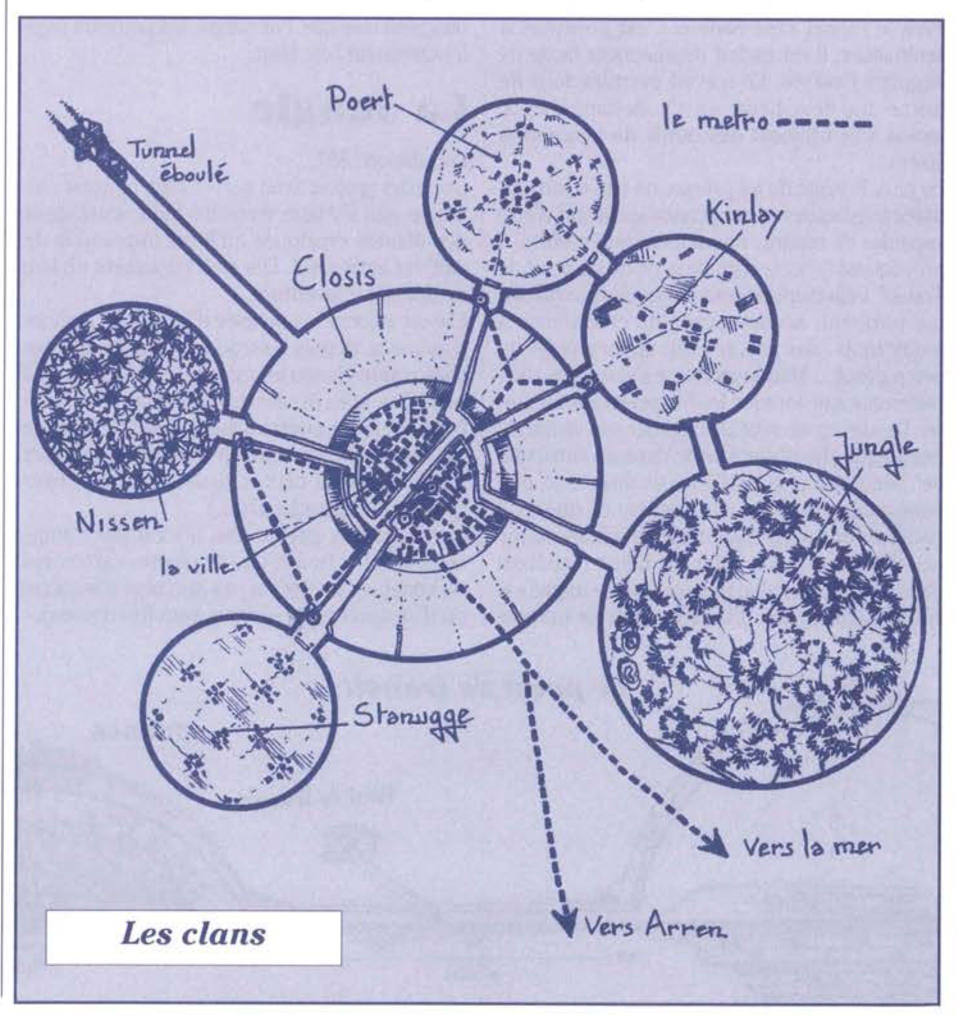


sent dans et autour de la ville et des quelques synthétiseurs de nourriture qui fonctionnent encore. Il leur arrive aussi de se nourrir de leurs semblables. Aucun d'eux ne dépasse la trentaine d'années, même s'ils en paraissent le triple.
Ils ont fait de la ville d'Élosis un lieu que l'on évite et où personne n'ose s'aventurer. Le fait est que tous ceux qui y vont n'en reviennent pas. Ils se font attaquer à dix contre un... et servent de repas... Les autres ont tellement peur d'eux qu'ils les considèrent un peu comme des dieux, ou plutôt des démons. C'est pourquoi personne n'ose jamais les toucher, ni même les attaquer avec des armes à distance.
Les enfants héritent pour la plupart des tares de leurs parents. Certains, parfois, se distinguent. Ils deviennent un temps chefs de bande, puis ils abandonnent leurs semblables pour se mêler à un autre clan. Pour la plupart, ces exceptions sont en fait enrôlées par les Kindraesofs.
Élosis, si elle a commencé par être un ghetto, fut par la suite une grande et belle ville moderne, entourée de champs et de pâturages. Par la suite d'autres grottes furent ajoutées, à l'origine réservées aux cultures et à l'élevage.
Il n'en reste aujourd'hui qu'une ville fantôme.
Quelques mètres avant de sortir du tunnel, celui-ci remonte brusquement avec une vingtaine de marches. Une fois sortis, les Megas verront très nettement Élosis, en ruine.
Plusieurs routes, garnies d'un revêtement lisse et inaltérable, mènent de la ville aux autres grottes. Une autre entoure la ville, une sorte de périphérique. Les routes diamétralement opposées sont reliées entre elles par un pont enjambant la ville.
A 50 mètres de la ville, un panneau érodé par le temps annonce « Vous pénétrez en Élosis – Urdisamna » en langue de Gandret.
Une fois rentrés dans la ville, les PJ se sentiront vaguement mal à l'aise, sans savoir vraiment pourquoi. De temps en temps, un cri isolé se fait entendre, mi-humain mi-animal, se terminant en un rire de fou.
La plupart des immeubles sont encore debout. Certains font même plusieurs dizaines d'étages. Mais il ne reste plus rien dedans à part les murs, les planchers, les escaliers et les vestiges pourrissants de quelques meubles. Visiter les bâtiments ne donne pas grand-chose. Plus rien ne fonctionne. Seuls quelques synthétiseurs de nourriture, dans certaines rues, marchent par à-coups (Desdevon les entretient), fournissant des pavés nutritifs. La ville a visiblement été fort riche, de niveau NT3 à 4. On trouve parfois des carcasses de véhicules à roues ou à antigrav. En visitant les sous-sols, il est possible de dénicher quelques anciennes machines de forage de tunnels. Tombées en panne, elles ont été abandonnées sur place. Elles fonctionnent pour la plupart à l'électricité ou à l'alcool. Quelques-unes possèdent des mini générateurs à fusion, mais c'est plus rare. Remettre en état un véhicule est possible. Avec du matériel de mécanicien NT3 minimum, il faudra une bonne journée. Sans rien, il faut commencer par trouver des outils. En fouillant dans certains véhicules des parkings ou dans des engins de chantier, il est possible d'en dénicher, et le tout prend dans ce cas trois à quatre jours.
Si les Megas restent un peu trop longtemps à déambuler dans les rues d'Élosis, les cris se font de plus en plus fréquents et proches. Bientôt, ils aperçoivent une silhouette traverser au loin une rue en courant, la démarche curieusement déhanchée. Puis, une autre se campe au milieu de la rue, à une centaine de mètres, se rapprochant doucement. Mais les Tarés n'osent se rapprocher à 5-6 mètres que lorsqu'ils sont plus nombreux que les intrus. Après quelques mimiques simiesques, suffisamment éloquentes pour qu'on comprenne qu'ils ont faim (claquements de mâchoires, cris plaintifs...), ils commencent à jeter des pierres. C'est alors que Desdevon intervient, invisible aux Megas, mais visible aux Tarés. Se postant entre les cibles et les jeteurs de pierres, il invective ces derniers et leur ordonne de s'en aller. Ceux-ci essaient de répondre faiblement. Ce faisant, ils regardent Desdevon, donc dans la direction des Megas qui ont l'impression qu'ils s'adressent à eux. Puis les Tarés détalent et on ne les entend plus. Petit détail intéressant : si un Mega se transfère dans un Taré, il peut voir Desdevon...
De temps en temps, un grondement fait vibrer le sol : il s'agit du métro. Il faut, pour y accéder, trouver dans une rue un escalier qui descend. Le clan Arren (voir plus loin) circule régulièrement d'une grotte à l'autre et utilise les tunnels qui passent sous la ville. Certaines stations de métro ont été équipées de citernes d'alcool pour remplir les réservoirs des motrices, ainsi que de chargeurs de batteries. Afin d'empêcher les Tarés de détériorer le matériel, les couloirs qui y accèdent sont solidement grillagés. Un laser en viendra assez facilement à bout. Certains quais sont encore équipés de bornes d'appel qui fonctionnent toujours, bien que personne ne s'en soit plus servi depuis des siècles. Aussi, si un Mega l'utilise, les Arren auront la surprise d'entendre chez eux une voix sortir d'un haut-parleur qu'ils croyaient hors d'usage. Une heure après la demande, un train arrive sur les lieux. Il s'agit en fait d'un seul wagon muni d'un moteur. Le mécanicien, un membre du clan Arren en bleu de travail maculé, n'a pas l'air intrigué par les inconnus et leur fait comprendre que le transport est payant (sa langue est un peu différente, comme un dialecte : environ un mot sur trois est compréhensible). Tout l'intéresse : armes, outils, nourriture, objets technologiques... Mais il lui faut aussi une direction. Il ne sait citer que les principales : Kinlay, Poert, Stanuggé, Nissen, Arren ou la mer.

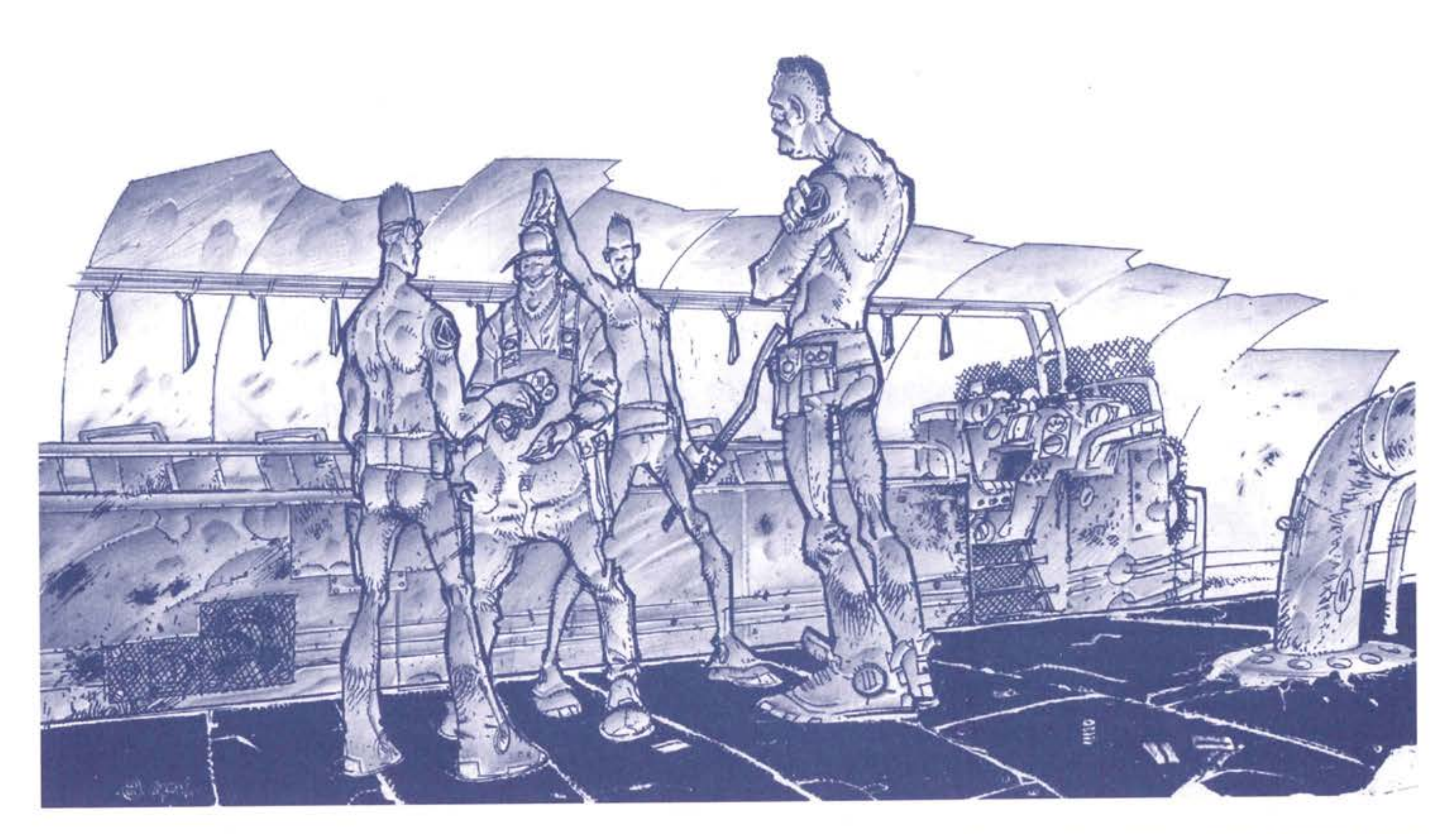
Les clans

Les querelles

Depuis l'époque de l'invasion des étrangers de Trunn, le peuple d'Élosis a sombré dans le chaos et des clans se sont formés. Aujourd'hui, ils se sont regroupés dans des cavernes distinctes. Mais ils continuent à se détester les uns les autres. Traités d'alliance établis et rompus sont monnaie courante. C'est pourquoi les affrontements sont fréquents. Les raisons de ces attaques sont diverses : affront à l'honneur d'un des membres du clan, vol, vendetta, tentative d'invasion ou simplement recherche de gloire et plaisir de se battre quand la dernière bataille remon-



Les clans



te à un peu trop longtemps. Ils se battent en général avec des armes de type médiéval : épées, arcs, lances, hallebardes, dont les parties métalliques proviennent visiblement de morceaux de tôle récupérés (rivets au milieu de la lame d'une épée, par exemple). Mais certains chefs de guerre sont également équipés d'armes à énergie, principalement des pistolets laser, rarement d'armement plus lourd. Le clan Kinlay, en particulier, peut équiper 20 % de son armée en armement de ce type. Les autres ne dépassent pas 10 %. Chez les Arren, par contre, quiconque sort hors du domaine est équipé d'une arme laser. Ils n'ont pas pour habitude de se battre, mais c'est peut-être justement la raison...
Un certain nombre de ponts datant de la construction d'Élosis permettent d'enjamber la ville fantôme et ils sont empruntés à chaque fois qu'un clan se rend chez un autre pour l'attaquer (personne ne se risquerait à traverser la ville, même avec une armée). L'inconvénient est qu'il est difficile d'arriver discrètement. La grotte d'Élosis est constamment éclairée et quiconque passe sur un pont est aussi visible qu'une mouche dans un bol de lait...
Les entrées de chaque grotte sont protégées par des palissades et des guetteurs surveillent constamment.

Le langage sur Urdisamna

La langue pratiquée en Urdisamna est de l'ancien Gandrettien qui a évolué différemment de celle qu'ont appris les Megas. Pour prendre un point de comparaison, la langue française telle qu'elle était parlée au XIIe siècle est quasiment incompréhensible aujourd'hui. Imaginez les petites différences entre le français pratiqué en France et celui parlé au Québec multipliées par cent... Les Megas devront donc s'exprimer en petit nègre pour arriver à se faire comprendre, de même que leurs interlocuteurs.

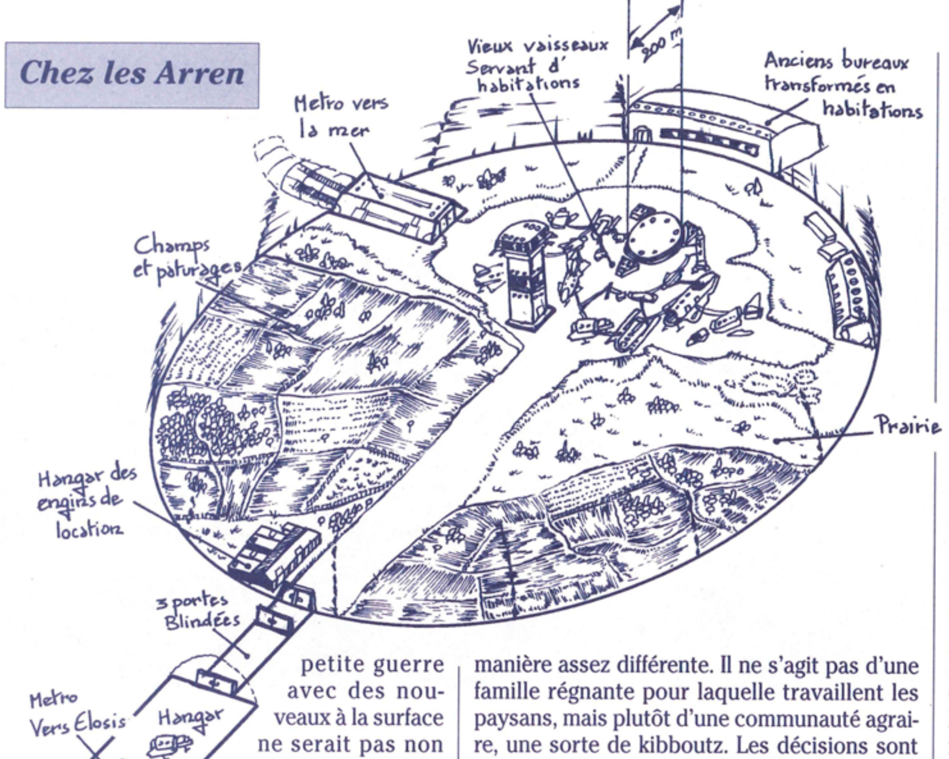
Le clan Kinlay

Population : 14685.
Indulay Kinlay est celui qui, il y a huit cents ans, avait réussi à organiser et diriger le ravitaillement clandestin d'Élosis, grâce à des attaques de convois ravitailleurs de la Ceinture, à des pillages sur Gandret, etc. C'est également lui qui avait négocié avec Mogrel le départ d'Urdisamna et qui l'avait convaincu de les aider, lui démontrant que tout le monde y trouverait son compte. Il est resté dans les mémoires comme Le Grand Héros Sauveur d'Élosis. Après la Régression, les Kinlay furent presque malgré eux propulsés chefs de clan. Par la suite, la charge devint héréditaire. Aujourd'hui, la famille Kinlay dirige son clan à la manière féodale, traitant son peuple comme des serfs qui doivent travailler pour leurs maîtres en échange de sa protection. Le seigneur actuel s'appelle Triun Kinlay. Il administre son domaine de la seule façon qu'il connaisse, celle qu'on lui a enseignée : par la force et la peur.
La totalité de la surface à l'intérieur de la caverne est réservée aux cultures. Au fond de la grotte, la demeure Kinlay est creusée dans le roc et seule sa façade est visible. Visible est d'ailleurs un euphémisme, tant elle est décorée de la manière la plus voyante qui soit : rouge, bleu et jaune sont les couleurs principales et de nombreuses flèches ornementées de fioritures pointent vers l'avant.
Les paysans vivent dans des cabanes en bois construites le long des flancs de la caverne et n'ont pas le droit de sortir du domaine. Ils ne sont pas à proprement parler pauvres. Les cabanes sont solides et bien entretenues. Les gens mangent à leur faim. Seulement les Kinlay sont prompts aux coups de botte dès qu'une maladresse est commise, si le travail n'est pas correctement fait ou pas assez rapidement... et si quelqu'un est pris à ne rien faire il faut s'attendre à de terribles représailles, et pas seulement sur le fautif.
Le domaine Kinlay comporte trois issues. La première donne sur Élosis, la seconde sur la Jungle et la troisième vers le domaine Poert. Toutes sont gardées nuit et jour.

La fugue de la princesse

Il y a quelques jours, la fille du seigneur Kinlay, Élira, a fait une fugue. Accompagnée de deux de ses cousins, elle s'est enfuie du domaine. Par hasard, ils ont suivi un tunnel et se sont retrouvés à la surface. Fascinés, ils ont commencé à avancer et ont rapidement perdu de vue la trappe d'arrivée. Par chance, ils furent recueillis par un chasseur du royaume de Kano. La princesse, âgée de seize ans, tomba amoureuse du jeune prince Kano, âgé de dix-neuf ans. Ce fut réciproque. Mais le roi, inquiet de ce qui pourrait arriver si le terrible seigneur Kinlay venait la chercher, préféra la renvoyer chez elle. Accompagnés de quelques hommes, les trois jeunes fugueurs furent ramenés à l'orifice d'où ils étaient sortis. Des hommes de Kinlay les y attendaient. Ils avaient suivi la piste et attendaient à tout hasard. Une courte bataille eut lieu. Il y eut des morts de part et d'autre et les Kinlay repartirent avec les fugueurs.
Rentrés à la demeure seigneuriale, Triun Kinlay, dans une rage folle, enferma sa fille dans sa chambre. Il fit crever les yeux des deux cousins afin d'être sûr qu'ils n'y retourneraient plus, sachant parfaitement que sa fille n'oserait jamais y aller seule. Il espère qu'elle finira par oublier, ce en quoi il se trompe, car c'est exactement l'inverse qui se produit. Élira ne cesse de se lamenter et de gémir après son amour perdu.
Si les Megas viennent à apprendre cet épisode, il y a fort à parier qu'ils verront en elle un excellent guide pour la surface. Dès lors, à eux de se débrouiller pour la libérer. Il est possible de passer de nuit, en surprenant les gardes. Mais il restera à traverser toute la caverne, à pénétrer dans le château, à trouver la princesse et à repartir avec elle. Difficile, mais faisable.
Ils peuvent aussi essayer la diplomatie en allant carrément demander au seigneur Kinlay de leur confier la princesse. Ils se rendront vite compte que tout ce qui l'intéresse, c'est la guerre, principalement avec les Nissen et les Stanuggé. Une ▷

Chez les Arren



petite guerre avec des nouveaux à la surface ne serait pas non plus pour lui déplaire, cela changerait un peu. Il pourrait alors nommer les Megas émissaires ou espions en leur promettant des richesses pour qu'ils reviennent. Dès lors, il acceptera que la princesse leur serve de guide. Mais il exigera aussi qu'une dizaine d'hommes de sa garde d'élite les accompagnent.
Tous les autres clans sont au courant de l'histoire de la princesse, au moins en partie, car quand Kinlay a constaté la disparition de sa fille, il l'a fait chercher partout. Par la suite, on l'a vue revenir en pleurant. Tout le monde a entendu dire qu'elle était allée à la surface et qu'elle y avait rencontré un jeune et beau prince.
Élira Kinlay est une adolescente gâtée et prétentieuse, qui ne rêve que d'amours romantiques. D'ailleurs, elle serait ravie qu'on vienne l'enlever, même si elle commencera à faire sa tête de mule, pour le principe. Elle pourrait même tomber amoureuse – momentanément – de l'un des PJ, qu'elle appellerait son « chevalier servant ». Prompte à la gifle, elle fait facilement des crises d'hystérie, avec cris, larmes de crocodile et piétinements. Naturellement, elle refusera de partir sans au moins deux malles de robes…

Le clan Poert

Population : 8851.
La principale activité de ce clan est l'élevage en tout genre : pour la viande, pour le lait, pour la monte. A part cela, le domaine est administré exactement de la même façon que celui des Kinlay, à côté. Les deux clans sont d'ailleurs alliés.

Le clan Stanuggé

Population : 12983.
En face, c'est-à-dire de l'autre côté d'Élosis, vivent d'autres clans, ennemis des Kinlay et des Poert. Ainsi, les Stanuggé possèdent également des champs et des bêtes. Mais ils vivent d'une manière assez différente. Il ne s'agit pas d'une famille régnante pour laquelle travaillent les paysans, mais plutôt d'une communauté agraire, une sorte de kibboutz. Les décisions sont prises par un conseil où tous ceux qui le désirent peuvent prendre la parole. Un vote à la majorité ratifie les décisions.
L'entrée de la grotte Stanuggé est gardée par trois personnes en permanence, par crainte d'une attaque. S'ils sonnent l'alerte, tout le monde lâche ce qu'il est en train de faire et se rue vers l'entrée, avec des armes ou à défaut des outils contondants. Beaucoup plus efficace que chez les Kinlay à qui il faut plusieurs heures pour lever une troupe parmi la population réticente. Mais si les Stanuggé savent se défendre, ils ne sont pas pour autant un clan guerrier. Ils recherchent au contraire le calme d'une vie simple en communauté. Évidemment, comme tout le monde, ils ne supportent pas les gens « différents » et les chassent de chez eux. Mais ça, c'est normal. Pour un Gandrettien.
Lorsque les Megas arrivent, ils sont inspectés avec suspicion, mais s'ils déclarent des intentions pacifiques, on les croit. On leur demande de laisser leurs armes à l'entrée, on les leur rendra à la sortie. S'ils viennent pour acheter des montures, on les mène dans un pré où paît un beau troupeau de mernets. Ils peuvent choisir. Ces animaux sont à mi-chemin entre le cheval de trait et le yack. Ils sont très larges, avec de grosses pattes et visiblement très forts. Ils ont de longs poils et une bosse au-dessus des épaules. Quant à payer, il faut d'abord réunir une cinquantaine de personnes minimum prises au hasard dans les champs, qui voteront pour accepter ce que troqueront les clients. Les Megas ne peuvent proposer que ce qu'ils ont sur eux. Le prix est d'un objet pour une bête, pourvu qu'il soit intéressant. Par exemple, sont acceptés une arme, des jumelles, une lampe, un briquet, etc. Pour chaque objet proposé, il faut compter les mains levées avant de conclure le marché. Mais la majorité l'emportera à chaque fois pour un objet utile à tous, même si sa valeur aux yeux des Megas est disproportionnée dans un sens ou dans l'autre à celle d'un animal. Les Stanuggé peuvent fournir des selles, deux pour un objet, et ce n'est pas du superflu pour les personnages ne sachant pas monter. La selle, très confortable, munie d'étriers et d'un dossier bas, donne un niveau 3 en Équitation à ceux qui ont moins, ou diminue de deux difficultés les jets d'Équitation de ceux qui savent monter. Sans elle, le large dos et l'inconfortable bosse au milieu donneront des difficultés aux vétérans et des bleus aux débutants…

Le clan Nissen

Population : 4236.
Les Nissen vivent dans une grotte qui fut créée pour y faire pousser une forêt. Les arbres ont aujourd'hui cinq cents ans en moyenne et sont gigantesques. Ils nécessitent un entretien constant pour qu'ils puissent vivre sans s'étouffer les uns les autres, ni endommager la grotte.
Descendants d'une corporation de forestiers qui étaient chargés de l'entretien de la forêt, les Nissen s'y sont retranchés et vivent maintenant dans les arbres. Ils vivent de gibier, de fruits, de plantes de toutes sortes. Ils essaient de rester un petit nombre, afin ne pas appauvrir les ressources de la forêt.
Naturellement, ils sont entre autres choses des marchands de bois.
Les Nissen, pour l'instant alliés aux Stanuggé, sont également un peuple aimant se battre, principalement contre ceux d'en face.

Le clan Arren

Population : 3645.
Les Arren sont un clan à part. Par la force des choses et par intérêt, tout le monde s'entend bien avec eux. En effet, ce clan s'est emparé très tôt de tous les appareils, véhicules, etc. Ce sont des techniciens. Ils possèdent un certain nombre d'engins de chantier, du tracteur à la foreuse de tunnels en passant par du petit outillage à main. Ils sont les seuls à utiliser ce qui reste du métro et font payer un droit de passage à tous ceux qui veulent l'emprunter. Les autres clans ayant toujours besoin d'un engin quelconque, les Arren arrivent à vivre correctement. Naturellement, pour se nourrir, ils font aussi un peu de culture et d'élevage.
Contrairement aux autres clans, les Arren n'ont pas d'accès direct à la grotte d'Élosis. Ils vivent dans l'ancien spatioport désaffecté. Celui-ci servait tout au début, à l'époque où pour survivre les Élosiens étaient obligés de rançonner les convois spatiaux. Les portes étaient camouflées sous la roche. Il faut suivre un très long tunnel (équipé d'une voie ferrée pour le métro) de 18 km avant d'arriver dans une vaste grotte. Celle-ci était autrefois un hangar avancé pour abriter les vaisseaux en cas d'attaque extérieure. A l'autre extrémité, une série de trois grosses portes métalliques alignées les unes derrière les autres servait de défense. Chacune permettait de faire passer un vaisseau de bonne taille, mais comportait également une porte plus petite pour les engins de chantier. Seules ces petites portes peuvent aujourd'hui être ouvertes. Les moteurs électriques manœuvrant les grandes portes sont depuis longtemps tombés en panne.
Les Arren sont également les seuls à avoir entretenu des manufactures. Ils savent même produire de l'acier en petites quantités, du verre, certaines matières plastiques et ont conservé

quelques connaissances leur permettant des techniques assez sophistiquées, bien qu'ils appliquent souvent des recettes qu'ils ne comprennent pas fondamentalement. Ils entretiennent aussi trois des quatre réacteurs nucléaires. Le quatrième, le plus ancien, a été arrêt, devenant dangereux. Le clan Arren s'est en fait maintenu à un petit NT3, tout en possédant des artefacts NT4.
Ils ont ainsi aménagé une partie de l'immense surface de décollage en petite ville, le reste étant cultivé ou laissé en prairie pour les quelques animaux qu'ils possèdent. Diamètre: cinq kilomètres. Les vaisseaux qui étaient trop gros pour être déplacés, ainsi que les locaux de la tour de contrôle, ont été transformés en habitations. Cette dernière consiste en un certain nombre de salles creusées dans la roche. L'une des salles, autrefois la passerelle, est équipée d'une grande baie vitrée, à une dizaine de mètres de haut. C'est aujourd'hui un lieu de rencontre, de repos, de détente.
Au-dessus de cette plate-forme, un puits de 200 mètres de diamètre rejoint la surface, un kilomètre plus haut. C'est par là que passaient tous les vaisseaux, autrefois. Deux portes venaient obturer le puits à ses deux extrémités. Celle du haut est scellée par la couche d'or extérieure. Les moteurs qui les manœuvraient ont été démontés depuis longtemps pour d'autres usages. Seuls subsistent les câbles d'alimentation qui courent le long de la paroi et dans lesquels aucun courant ne circule. Les Arren n'ont en fait aucun moyen de sortir. Ils n'en voient d'ailleurs pas l'utilité. Tenter d'adapter des moteurs pour rouvrir les portes ne sera pas simple et demandera plusieurs jours – d'autant plus qu'il leur faudra atteindre la porte inférieure, à 300 mètres du sol, alors qu'il n'y a aucun accès. D'ailleurs, les Arren n'accepteront jamais qu'on vienne bricoler chez eux comme ça. En supposant que les Megas y arrivent malgré tout, les portes ne s'ouvriront que de deux millimètres avant que les moteurs ne surchauffent, ce qui sera malgré tout suffisant pour voir briller la couche métallique jaune de l'autre côté.

La mer

Un tunnel partant de l'astroport dessert une grotte qui renferme une mer intérieure. Elle est encore plus vaste que les autres et constitue un réservoir d'eau immense. Au bord sont implantées la plupart des usines des Arren (fabriquant des objets en verre, en plastique, en métal, des produits chimiques dont des médicaments...), ainsi que les centrales à fusion qui tirent le deutérium de l'eau. Toutes marchent en automatique. L'endroit est désert, à part quelques robots de maintenance.

Un autre clan ?
Voici donc les cinq cavernes qui entourent celle d'Élosis. Libre à vous, si vous le désirez, de rajouter d'autres clans, d'autres cavernes, d'autres interactions...

Ce que savent les clans

Les Megas vont naturellement chercher à savoir ce qui se passe ici, où est le centre de vacances qu'ils s'attendaient à trouver, s'ils sont bien sur Urdisamna, etc. Voilà ce qu'ils pourront tirer des membres des divers clans, tout en parlant petit nègre, ne l'oublions pas.
« Nous vivre en Urdisamna, nous clan X. Nous peuple Élosis.
Urdisamna ici, partout, monde d'ici.
Légendes dire nous d'ailleurs, Randert (déformation de Gandret). Nous avoir parti échapper Mogrel le Méchant. Grâce à Indulay Kinlay et Desdevon.
Desdevon ? Ancien sage. 800 ans. Toujours là. Partout.
Ici toujours comme ça. Toujours.
Quoi être « Centre vacances » ?
Personne comme vous, ici. Dehors, peut-être! Sur Doré ?
Pas connaître dehors. Pas bon. Gens fous. Tarés. Otseltés. Vivre en l'air dans jungles volantes. Demander Arren ou Élira Kinlay. Elle aller dehors. »
Chez les Arren, les renseignements sont à la base sensiblement identiques, mais en fait ils en savent plus. En effet, ils ont retrouvé dans les archives de l'ancien spatioport un certain nombre d'informations sur Urdisamna. Mais les Megas devront faire la preuve qu'ils ne sont pas des espions d'un autre clan ou de l'extérieur. Il leur suffit pour cela de raconter ce qu'ils savent sur les planètes, l'espace et le système d'Ookant, pour qu'un chef d'équipe vienne leur parler. Les Arren savent qu'ils en sont partis et qu'ils voyagent dans l'espace, grâce à Doré, mais ils ne savent pas comment. Ce mot reviendra souvent pour désigner la surface métallique. Ils savent qu'il n'y a pas toujours eu une atmosphère, dehors, mais ils croient que ce sont les Otseltés qui l'ont amenée. Selon eux, les Otseltés sont d'horribles monstres avec plein de bras qui se nourrissent de Doré.
Ils savent qu'il y avait un poste de pilotage d'où on pouvait voir l'espace grâce à un « œil » volant, relié au sol par un grand câble. C'est d'ailleurs en trouvant le câble qu'on pourra repérer le poste de pilotage. Mais ils ne savent pas s'il existe encore. Des histoires disent qu'il serait habité par les Kindraesofs, les anciens sages qui vivent éternellement.
Beaucoup de légendes au sujet de ces derniers courent encore, dans lesquelles ils apparaissent comme des croque-mitaines qui viennent enlever les enfants (c'est vrai) qui ne sont pas sages. On dit que ce sont les pères des Tarés et que quiconque les voit devient lui-même un Taré.

Une petite bataille ?

Si les joueurs s'ennuient et se plaignent du manque d'action, vous pouvez leur procurer un peu de sensations fortes de la manière suivante.
Alors qu'ils sont en chemin entre deux clans, de préférence sur un pont enjambant la ville, ils entendent des clameurs au loin. Il s'agit du clan Nissen qui part à l'assaut des Kinlay. Ils vont visiblement emprunter le même pont que les personnages. Ceux-ci ne pouvant plus faire demi-tour, il ne leur reste plus qu'à courir (à moins qu'ils aient envie de sauter de 50 m de haut...) ou à galoper s'ils sont à dos de mernet.
Mais les Nissen sont également à mernet et visiblement meilleurs cavaliers. Et puis, ils ne doivent pas avoir des bêtes de labour, eux... Les Megas se font rattraper juste après avoir quitté le pont, de l'autre côté. Résolvez le combat comme vous voudrez, mais à un contre cent, ils se retrouvent en peu de temps immobilisés, attachés, jetés en travers de l'échine d'un animal. Mais les Kinlay les ont vu venir et ils ont mis l'artillerie en place à leur porte. Une cinquantaine d'hommes munis de lasers vont faire feu sur l'armée Nissen. Panique dans les rangs. Débandade. Les Nissen espéraient rentrer d'un seul coup chez les Kinlay, mais ceux-ci avaient déjà repéré les Megas et étaient en alerte.
Faites un peu de bruit derrière l'écran et déclarez que les tirs déciment la plupart des cavaliers autour des personnages, dont ceux qui les transportent, mais eux-mêmes ne sont pas atteints (grâce à Desdevon qui les protège). Ensuite, à eux de descendre de mernet, d'échapper au piétinement (mais ce genre d'animal ne piétine jamais, à moins que ce ne soit volontaire) et de quitter la foule. Bousculez-les. Et puis, juste après être sortis de la cohue de l'armée Nissen, annoncez-leur que des cavaliers arrivent de la porte Kinlay au grand galop et qu'ils happent au passage (comme des Cosaques) ceux qui sont encore debout. Les Megas ont quelques secondes pour trouver un objet tranchant et se libérer de leurs liens pour s'enfuir, éventuellement monter sur un mernet libre ou combattre. S'ils se font prendre, ils sont de nouveau jetés en travers d'un mernet et emmenés au grand galop vers la demeure du seigneur Kinlay. Arrivé à la porte, le cavalier fera sauter sa monture par-dessus les barricades, ce qui n'est pas très agréable pour quelqu'un qui est en travers de l'animal, sur le ventre (dégâts 1d6)...
Les Megas ont intérêt à s'enfuir, car l'interrogatoire se fera dans le plus pur style de l'Inquisition (avec perte de points de Vie, de Volonté, de Mental)... Cette échauffourée n'est qu'un exemple, laissez vagabonder votre imagination sur la vie des clans et des créatures, sur le matériel, les engins et le troc qu'ils occasionnent, la ville fantôme, les couloirs de service...

Desdevon l'Immortel

Desdevon avait seize ans quand Mogrel accéda au pouvoir. Il fit partie des malheureux qui furent gravement irradiés par les bombes, mais qui survécurent. Il fut de ceux qui furent tout d'abord parqués, puis déportés sur Urdisamna. Il vécut l'enfer de la vie chaotique de millions de malades enfermés les uns sur les autres sans aucune assistance. Comme d'autres, il en fut réduit à manger la chair de ses compagnons morts. Pendant un an, il devint même complètement fou. Puis arrivèrent des secours clandestins et ils purent être soignés. Il recouvra la raison, mais la maladie était incurable et son corps se désagrégeait. Malgré tout, il fut celui qui lança l'idée de partir.
Desdevon avait reçu une dose massive de radiations qui provoqua, comme pour d'autres dans son cas, de nombreux bouleversements. S'il était gravement atteint physiquement, son intellect se trouva surmultiplié. Il réussit à survivre, alors que la plupart de ses compagnons succombèrent à la maladie. C'est lui qui conçut le principe du « moteur » permettant à Urdisamna de voya- ▷

ger, bien qu'il détestât qu'on l'appelle ainsi. Lui l'avait baptisé « l'aimant gravitationnel », car il permettait d'être attiré ou repoussé par les ondes gravitationnelles émises par toutes les masses de l'espace. Dans le même temps, il développa des capacités psys et réussit en fait à survivre grâce à elles. Il ne put jamais guérir complètement, mais son état resta stationnaire. C'est ainsi qu'il vécut jusqu'à l'âge de cent trente cinq ans. Il fit partie du conseil des Sages qui dirigeait Élosis. Pendant toute sa vie, la souffrance fut sa compagne. Il avait développé la phobie de son propre corps, qui n'était plus qu'une caricature d'un corps humain. Aussi vécut-il en ermite, ne supportant plus qu'on le voit ni même qu'on l'entende, ne communiquant plus que rarement et toujours par écrit sur un écran. Sa mort surprit tout le monde, car on s'était tellement habitué à lui, depuis des générations, qu'il semblait pouvoir vivre éternellement. Il avait d'ailleurs été surnommé « l'Immortel ». Mais il avait atteint une telle puissance psychique et avait de plus une telle volonté de vivre, qu'il réussit à vaincre la mort. Seul son corps, qui ne pouvait guère en supporter plus, s'arrêta de fonctionner ; son esprit continua à être présent.

C'est ainsi qu'aujourd'hui encore, l'esprit de Desdevon vit au sein d'Urdisamna. C'est même le seul qui soit réellement au courant de la situation de l'astéroïde (voir plus loin « Le danger ») et il fera tout pour essayer de le sauver. Mais il est malgré tout prisonnier de l'astéroïde et il ne peut rien faire pour remplacer les pièces défectueuses que les Arren ne savent plus fabriquer. Les Kindraesofs sont les seuls à être véritablement au courant de son existence et de son état (avec les Tarés) et à discuter avec lui. Il faut dire qu'il fut l'un d'eux autrefois. Il les aide de temps en temps, notamment en sélectionnant des enfants particulièrement intelligents et en les guidant jusqu'au poste de pilotage.

Desdevon est resté tel qu'il était de son vivant : génial, puissant psychiquement, mais il a toujours la phobie de la communication. C'est pourquoi, lorsqu'il aiguillera les Megas de façon à ce qu'ils aident Élosis, il le fera toujours sans qu'ils se rendent compte de sa présence.

Il a pourtant la possibilité de se montrer, apparaissant tel qu'il était juste avant sa mort, c'est-à-dire horrible. Mais il refuse de le faire, à une exception : les Tarés. C'est d'eux dont il se sent le plus proche et il lui arrive de leur apparaître. Ils le considèrent comme l'un d'eux et ne se rendent pas vraiment compte qu'il ne s'agit que d'un fantôme. Comme il est plus intelligent qu'eux et qu'il a la même apparence, ils le vénèrent comme un chef. C'est pourquoi Desdevon peut éventuellement les utiliser pour protéger les Megas. Si ceux-ci étaient réellement en difficulté et qu'il ne puisse les aider seul, il demandera en dernier recours aux Tarés de sortir de la ville et de faire quelque chose. Leur seule présence hors d'Élosis suffira déjà à terroriser tout le monde, mais ils peuvent aussi attaquer et ce sont de redoutables combattants. Ils n'utilisent que leurs mains nues ou à la rigueur un objet contondant leur tombant sous la main, mais surtout ils ont la force et la rage des fous. De plus, ils ne sont pas impressionnés par la menace d'une arme et ne s'arrêteront dans une charge que s'ils sont hachés menu. Un simple coup de laser ou une flèche ne suffira pas.

Desdevon est conscient de tous les flux psychiques émis par les êtres pensants de l'astéroïde. C'est pourquoi il est immédiatement averti de l'arrivée des Megas et se rend à la salle de Transit quelques secondes seulement après leur arrivée. Naturellement, aucun des Megas ne remarque sa présence. Desdevon connaissait l'existence de la salle de Transit, mais ne voyait pas l'utilité du tétraèdre et cela l'intriguait beaucoup (le Transit n'a rien à voir avec les pouvoirs psys). C'est pourquoi l'arrivée des Megas l'impressionne beaucoup et il voit immédiatement en eux des gens capables de l'aider. Il fait écrouler la caverne pour les obliger à avancer et pour qu'ils prennent connaissance de la situation à l'intérieur et à la surface d'Urdisamna. Mais il les sait déjà capables de reconstruire un tétraèdre. S'ils le font un peu trop tôt à son goût, il les en empêchera (en gênant la concentration des Megas).

Desdevon est vraiment très puissant et il est capable de faire tout ce qu'il veut. Inutile de jeter des dés : toutes ses actions réussiront. La seule limitation de ses pouvoirs psychiques est l'imagination du meneur de jeu… Mais il ne faut pas trop abuser de lui. Desdevon n'interviendra que dans les situations de crise.

Ne pas oublier qu'il déteste la compagnie des hommes…



SURFACE

En route vers Doré

L'un des moyens d'arriver à la surface est donc de demander le chemin à Élira Kinlay et/ou de l'emmener. Il existe un tunnel qui commence par un trou dans un mur de la grotte d'Élosis. Au sol, on peut voir, recouvertes par l'herbe folle, des traces d'anciennes installations donnant à penser qu'un véhicule empruntait ce chemin (traces régulières pour des rails magnétiques…). Le tunnel est parfaitement cylindrique et les parois bien lisses, comme vitrifiées. Il monte assez fort mais on peut emprunter un chemin sur le côté avec des marches, même avec une monture. Ce chemin servait visiblement à l'entretien du tunnel. Apparemment, lorsqu'un véhicule circulait, ceux qui étaient sur ce chemin étaient protégés.

Au bout d'une vingtaine de kilomètres, on débouche dans une vaste salle qui contient encore des installations. En effet, ce sont bien des rails magnétiques. Un quai permettait le débarquement de passagers ou de marchandises. Sur le quai, une porte blindée, comme une écoutille de bateau de guerre, donne dans une petite salle. La porte s'ouvre sans problème. A l'intérieur, est accroché aux murs ce qu'il reste de combinaisons spatiales rongées par le temps. En face de la porte, monte un escalier. Élira assure que c'est bien par là qu'elle est passée et que si l'autre côté est fort surprenant, il est en tous cas sans danger. Après une vingtaine de marches, on arrive à une autre porte blindée. Elle aussi s'ouvre sans difficulté. Derrière, on pénètre dans une salle minuscule avec encore une porte identique de l'autre côté. C'est un sas. S'ils sont accompagnés d'indésirables (gardes de Kinlay), Desdevon laisse entrer uniquement les Megas et Élira et referme la première porte derrière eux, laissant les autres dehors. Si l'un d'eux avait déjà commencé à entrer, il est violemment rejeté dehors avant que la porte ne se ferme. De toute façon, à l'ouverture de la dernière porte du sas, l'autre se claque si ce n'est déjà fait. Cette précaution automatique permettait d'éviter de dépressuriser brutalement l'intérieur de l'astéroïde et de provoquer une fuite d'air. En ouvrant la trappe, il se produit un fort chuintement et tous vont ressentir un violent mal aux oreilles. Mais il suffit de déglutir pour que ça passe (vous avez eu peur, hein ?). En effet, il y a une différence de pression notable entre l'intérieur et l'extérieur. Les personnages sortent d'une petite casemate.

Dehors, le spectacle est assez surprenant, même si Élira avait essayé de leur en parler dans son charabia. Le ciel est rouge, cramoisi, et sans arrêt parcouru d'éclairs. Le sol, très brillant, reflète la teinte rouge du ciel, avec des reflets jaunes. L'ensemble est assez éblouissant, surtout quand on vient de tunnels sombres.

Une fois le pied posé à la surface, il s'agit de rester debout. En effet, la surface lisse, recouverte d'une fine pellicule d'eau, est vraiment très glissante. On ressent un léger picotement en touchant le sol avec la peau nue, en raison du courant qui y circule. On peut relever d'assez nombreuses traces au sol, des lignes parallèles. Elles sont dues aux patins des chars à voile qui, à chaque passage, entament la surface malléable de l'or.

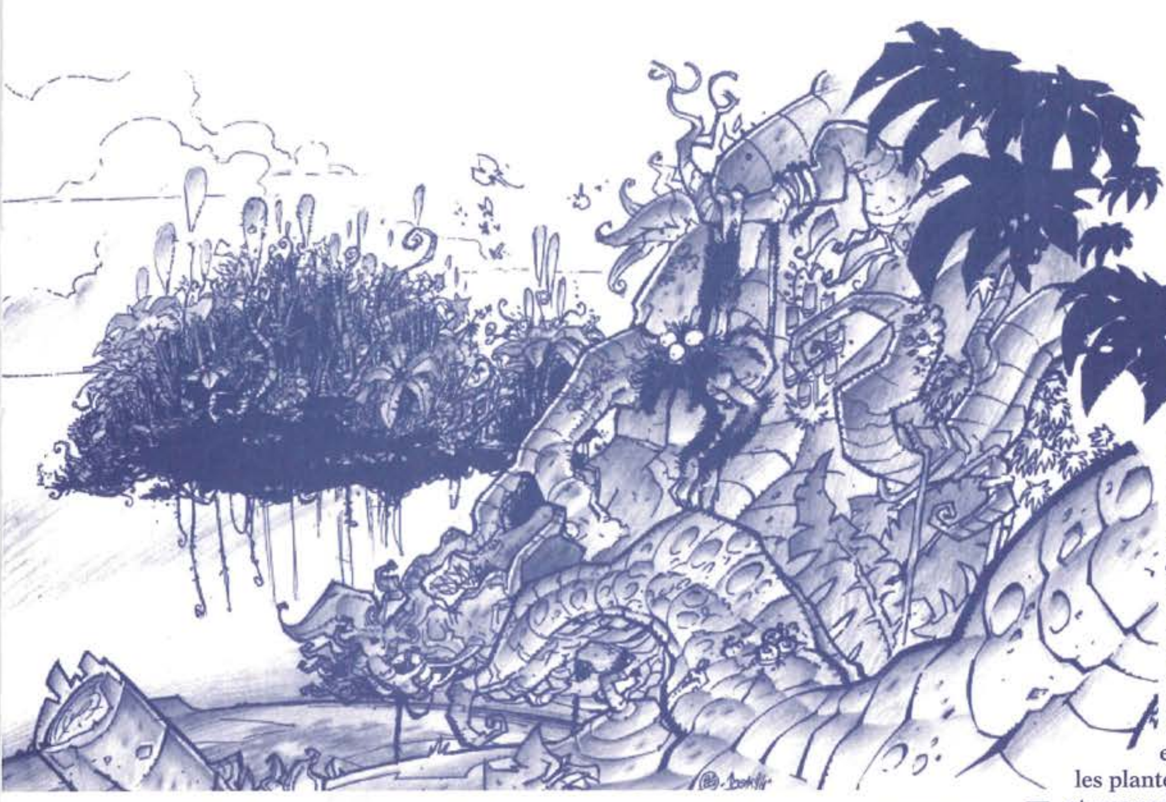
Élira est complètement déroutée, même si elle n'ose pas l'avouer. Elle ne se souvient pas du tout de quel côté il faut aller. Pas étonnant, vu le décor complètement uniforme. A quelques mètres, passe une sorte de rigole, séparant deux plaques, de 20 cm de large et 20 cm de profondeur, dans laquelle pousse une abondante végétation. Elle se souvient qu'ils en avaient suivi une. Prenant une direction au hasard, elle se met à la suivre.

Première rencontre

Au bout d'une heure de marche, épuisée et vite découragée, elle avoue qu'elle ne sait plus où elle était allée. Avec ce paysage, tout se ressemble tellement. Elle se met à scruter l'horizon dans l'espoir d'apercevoir une de ces jungles volantes. Si les Megas en font autant avec des jumelles, ils remarqueront une forme blanche au sol, un animal qui semble galoper, mais d'une façon étrange.

En grossissant, on voit effectivement que c'est un animal qui semble patiner sur le sol. Il est tout blanc avec de longs poils et semble traîner une sorte de bannière bleue. Il a l'air d'avancer très vite et dans leur direction. En fait, il a même l'air de carrément les charger ! S'ils tentent de changer de place, l'animal infléchit sa course pour continuer dans leur direction. Ils vont donc être dans l'obligation de le mettre en joue, en espérant qu'ils soient armés, sinon, il y aura une victime…

Une fois abattu, l'animal continue à glisser sur une centaine de mètres. En s'approchant, les PJ



peuvent voir, fichée dans son corps, une sorte de javelot court, à laquelle est attachée une longue bannière de tissu bleu.
Derrière lui, quelques minutes plus tard, surgit une sorte de trimaran monté sur patins. Le pilote qui en descend, un humain visiblement furieux, invective les Megas. Comme d'habitude, ils n'en comprennent qu'un mot sur trois, mais c'est suffisant pour savoir qu'il s'agit d'un chasseur frustré, d'autant plus qu'il avait marqué l'animal (la bannière bleue). Il se présente finalement comme étant du royaume de Riffa et demande aux Megas de lui montrer comment ils ont pu abattre si facilement une bête de cette taille. Sa curiosité satisfaite, il leur demande de les suivre pour les présenter à son roi. En fait, impressionné par les armes, il acceptera n'importe quoi pour les emmener chez lui. Il refuse par contre de les emmener au royaume de Kano prétextant qu'il est trop loin en ce moment.
S'ils acceptent et montent à bord du char à voile, ils fileront rapidement – très rapidement – en direction d'un point à l'horizon qui grossit peu à peu. Il se révèle bientôt être un amas de plantes agglomérées et suspendues en l'air par une grosse grappe de petits ballons blancs. De nombreux oiseaux volent autour. Arrivé en dessous, plusieurs personnes descendent en rappel à toute vitesse pendant que le chasseur commence à monter à une échelle de corde qui a été jetée, invitant les personnages à le suivre. Pendant ce temps, le trimaran est démonté en un tour de main, attaché à des cordages pendants et hissé dans les frondaisons.
A l'intérieur de cet « aéroyaume », puisque c'est ainsi qu'ils l'appellent, ce n'est qu'enchevêtrement de branches, troncs, lianes, feuilles et fleurs multicolores, animaux arboricoles et oiseaux de toutes sortes, échelles et passerelles. De nombreuses habitations en bois ou en tôle sont disséminées çà et là. Les personnages sont emmenés vers l'une d'elles, peut-être plus grande que les autres. A peine entrés dans une grande salle, des hommes se ruent sur les personnages, par surprise et par derrière pour les assommer. Ils sont dépouillés, mis à nu et jetés dans une cabane suspendue, fabriquée dans une sorte de bambou très solide. Il leur faudrait un outil pour arriver à s'échapper. Mais ils sont nus comme des vers.
Autour d'eux, des gens rient. Bientôt arrive un homme qui semble avoir quelque importance, car il est entouré d'hommes en armes. C'est le roi Riffa. Abruptement, il demande aux personnages où il peut se procurer des armes comme celles-ci (en montrant celles des Megas). Tant qu'ils ne lui auront pas répondu, il les laissera en prison. Si l'un d'eux fait mine d'accepter, histoire de sortir, avec l'intention d'en profiter pour s'échapper, il entendra la voix grinçante de Desdevon à son oreille lui disant « Ne dis rien, ne crains rien ».
Le lendemain, on leur annonce qu'une bataille va avoir lieu avec une Jungle volante qui s'approche et qu'il s'agit peut-être bien de Kano. Mais qu'ils n'y voient pas leur salut.
Pourtant, si au moment où les deux aéroyaumes entrent en contact et où s'engage le combat, les Megas n'ont pas réussi à se libérer tout seuls, quelques barreaux de bambous sauteront apparemment d'eux-mêmes pour leur laisser la voie libre. C'est Desdevon, naturellement. Il leur faudra alors faire comme les combattants et rejoindre le royaume de Kano où, les assurera Élira, ils seront reçus à bras ouverts. Mais il leur faudra auparavant échapper à la fureur guerrière. Imaginez un abordage de bateau par des pirates, multiplié par cent. Les assaillants se jettent d'une jungle à l'autre, suspendus à des lianes. Ici, seules les armes médiévales existent. Il n'y a aucune arme à rayon (sauf celles volées aux Megas). Desdevon, comme d'habitude, les protégera.
Éventuellement, arrangez-vous pour qu'Élira se retrouve nez à nez avec son prince et que les Megas aient l'occasion de lui sauver la vie, en le tirant d'une situation tournant à son désavantage.

Les aéroyaumes

**Population : 35267 répartis en 97 aéroyaumes.
Ce curieux amalgame de plantes est une symbiose très particulière de végétaux, importée de Wenst par les Otseltés. Il s'agit de plantes carnivores qui vivaient au-dessus de marécages dont l'eau était empoisonnée et dégageait des fumées tout aussi nocives. Mais les plantes s'y étaient adaptées, en « inventant » la bouteille d'air. Elles filtrent l'air ambiant et le stockent dans des bulles qui se gonflent en fonction de l'air comprimé dedans. Ce gaz monoatomique est très léger et fait flotter les plantes entre une dizaine et une centaine de mètres d'altitude.**
Un certain nombre de plantes parasites y vivent accrochées, notamment des fleurs qui ont un pollen très sucré, particulièrement affectionné par de nombreux insectes. Eux-mêmes servent de nourriture aux plantes carnivores. Le tout constitue une jungle très dense. De nombreux animaux y vivent (oiseaux, singes, rongeurs, insectes), formant un vrai écosystème.
La plupart des Jungles volantes sont aujourd'hui habitées par les descendants des Élosiens qui avaient chassé les Otseltés. Chacune est un royaume indépendant.
Les hommes y vivent heureux, un peu comme des singes.
De temps en temps, quelques batailles ont lieu entre les aéroyaumes.
Le but est d'annexer une autre Jungle et de l'attacher à la sienne pour augmenter ses ressources.
Mais il faut attendre que le hasard les mette en contact.
Il est en effet très difficile de diriger ces Jungles qui dérivent au gré des vents. Mais ceux-ci, selon l'altitude, ont des directions différentes. Il s'agit donc de laisser monter la Jungle ou de crever des ballons pour descendre afin d'attraper des vents allant dans une autre direction. Les ballons crevés se bouchent très vite et se regonflent de même. En prévision, on lie des ballons, pour les délier afin qu'ils se gonflent lorsqu'il faut monter.
L'une des Jungles est encore occupée par des Otseltés. Ceux-ci, grâce à leurs pouvoirs psys, s'arrangent pour rester à l'écart des autres. C'est pourquoi ils font figure de légende aujourd'hui. ▷

Le royaume de Kano

Population : 4231.
Les gens de Kano habitent dans une Jungle de belle taille, puisqu'elle abrite plus de 4000 personnes. Ils vivent principalement des plantes et fruits comestibles de la Jungle, et des quelques animaux arboricoles. Lorsque Kano passe au-dessus de la mer, il leur arrive de pêcher. L'un de leurs sports favoris est la chasse au miziak. Ce sont des gens heureux de vivre, assez simples. L'aéroyaume est dirigé par le roi Kano, un homme qui, à l'image de son peuple, est plutôt du genre insouciant et aime bien s'amuser.

Le miziak

Cet animal est un des rares à vivre sur la surface métallique d'Urdisamna. Lorsqu'il y a deux cent cinquante ans, il fut introduit par les Otseltés qui aimaient également le chasser, c'était un animal d'environ une tonne. Aujourd'hui, les plus gros atteignent 400 kg. A l'origine, cet animal vivait sur Argim, sur les glaces du nord. Il est recouvert d'une épaisse fourrure blanche aux longs poils. Mais sa particularité réside dans ses sabots. En effet, ce prédateur, qui dispose d'une vue extraordinaire, peut repérer une proie à plusieurs kilomètres de distance. Dès lors, il se lance à la charge dans sa direction. C'est pourquoi, afin de se déplacer le plus rapidement possible sur la glace, la nature l'a doté de sabots en forme de... patins, grâce auxquels il peut atteindre une vitesse de 180 km/h et la maintenir sur plusieurs kilomètres. Arrivé sur sa proie, il la happe au passage et continue sur son élan, pour pouvoir la manger tranquillement. Ses patins ne sont en fait qu'une griffe démesurée. Il possède d'autres griffes normales, qui ne touchent pas le sol, mais qui lui servent à attraper et déchirer. Il se nourrit des nombreux petits animaux qui vivent dans les rigoles entre les plaques, ou dans les zones qui ne sont plus recouvertes d'or. Il arrive aussi fréquemment que des animaux tombent des Jungles volantes.

Les Megas, après la bataille, sont accueillis par le roi de façon mitigée. Il les remercie d'avoir sauvé la vie de son fils (si ça a été le cas) et de lui avoir ramené sa fiancée. Pourtant, il ne voit pas d'un œil complètement serein le retour d'Élira. A cause d'elle, des hommes de Kano se sont tout de même fait tuer. Malgré tout, les Megas faisant partie des ennemis de Riffa, ils seront embarqués dans la fête de la victoire, obligés à danser, chanter, boire et encore boire, chacun voulant discuter avec les étrangers pour qu'ils racontent une fois de plus leurs aventures. Le plus dur est qu'il ne fait jamais nuit, à la surface. Chacun va donc se coucher quand il est fatigué et on ne laissera les Megas aller au lit que lorsqu'ils tomberont visiblement d'épuisement. Au réveil, ils sont de nouveau conviés à un énorme banquet qui va durer des heures. Des tables suspendues sont installées un peu partout et on se déplace autant par les passerelles qu'en se balançant à des lianes pour passer de table en convive.
Interrogé sur le poste de pilotage, le roi répondra qu'il est impossible d'y aller car aucun vent ne s'y rend. Il appelle d'ailleurs cet endroit le « pays où naissent les vents ». Par contre, il leur dira qu'ils vont bientôt passer au-dessus de la mer et qu'au bord de celle-ci vit un curieux personnage du nom de Rony-ye-x'r. Il ne ressemble pas aux Humains et dégoûte un peu au premier abord (on est Gandrettien ou pas), mais il sait beaucoup de choses sur la surface. De plus, il a un véhicule qui ne se déplace pas avec le vent. Sinon, il y a les Otseltés. Ceux-là sont vraiment laids, mais ils savent aussi beaucoup de choses, bien qu'on ne les voie que très peu.

Les Otseltés

Population : 235.
Évidemment, les Otseltés sont vraiment laids. D'autant plus qu'ils ne ressemblent à rien de connu sur Terre. Imaginez un corps rond comme un gros ballon de plage perché au-dessus de deux grandes pattes genre flamand rose, muni de deux grands bras du même acabit et surmonté d'une sorte de trompe verticale terminée par une bouche et deux yeux. Le tout d'un rouge cramoisi. Pas beau.
Mis à part leur aspect, ce sont des créatures d'une amabilité et d'une gentillesse frisant la bêtise. Elles sont capables d'empathie, c'est-à-dire qu'elles sentent les sentiments de toute personne dans un rayon de 2 à 3 km.
Les Otseltés vivent regroupés dans une Jungle volante, qu'ils parviennent à diriger et à tenir éloignée des autres grâce à leurs pouvoirs psys. Ils ont par contre de bonnes relations avec Rony-ye-x'r (voir plus loin) grâce à qui ils parviennent à diversifier leur ordinaire.
Les Megas devraient réussir à aller les voir si aucune mauvaise intention ne les anime. Il est impossible de communiquer verbalement avec eux, leur langue étant imprononçable par un larynx humain (et vice versa). Mais étant doués de télépathie, il leur est possible de converser par la pensée, les concepts étant automatiquement transformés par le cerveau du récepteur dans sa langue natale.
Ils pourront raconter leur version des faits, mais ils n'apprendront que peu de choses aux personnages. Ils pourront leur confirmer qu'Urdisamna est un astéroïde voyageur sur lequel ils se sont rendus voilà trois de leurs générations (ils vivent très vieux), au début par curiosité, puis par intérêt. Ils ne l'auraient jamais fait s'ils avaient su qu'il était habité.
Les vaisseaux qui les ont amenés jadis ne seront pas d'une grande utilité aux Megas. Il ne s'agit que de sphères métalliques creuses, même pas étanches. Seule la force mentale des Otseltés permet de les faire bouger.

Rony-ye-x'r

Il s'agit d'un Ganymédien (enfin quelque chose de connu !) qui s'est écrasé sur Urdisamna il y a vingt ans. Depuis, il essaie de se reconstruire un vaisseau, mais il n'est pas assez bon pour cela. Il vit au bord de la mer, au milieu de ce qui ressemble à un dépotoir de morceaux de vaisseaux, éparpillés sur des kilomètres carrés. Depuis le temps, il a fait des centaines de fois le tour de l'astéroïde et a essayé de récolter tout ce qu'il trouvait. Son habitation n'est qu'un amas de tôles soudées entre elles. Mais les Megas ne pourront reconnaître aucune inscription familière pouvant provenir d'un vaisseau de l'A.G. En fait, tous ces débris proviennent des vaisseaux des étrangers de Trunn et de ceux des Élosiens, plus quelques installations des Otseltés.



Rony-ye-x'r fait du commerce avec presque tous les aéroyaumes. Il sert même d'intermédiaire entre deux peuples ennemis, achetant à l'un pour revendre à l'autre. Il lui arrive de traiter avec des Otseltés, mais uniquement quand ce sont eux qui viennent lui rendre visite.
Malgré sa bonne connaissance de la surface de l'astéroïde et de ses habitants, il n'a aucun véritable allié. Ceux des aéroyaumes le prennent pour un filou (ce qu'il est) et se méfient de lui, d'autant plus que son aspect n'est pas très engageant, surtout pour d'anciens Gandrettiens. Les Otseltés sont trop naïfs pour lui être d'une véritable utilité. Quant à ceux du dessous, il les considère comme trop barbares et violents pour être des clients ou des alliés. En conséquence, il continue à travailler tout seul.
C'est un être jovial et gouailleur avec qui les Megas auront plaisir à discuter. Enfin quelqu'un qui connaît l'A.G. Il connaît même Norjane et la Guilde pour avoir transporté une fois des Megas en difficulté. Et puis surtout, il possède une barge à antigrav. Il sait parfaitement où est le poste de pilotage, cet amas de gros cubes recouverts d'or comme le reste et d'où monte un gros câble, mais il refusera catégoriquement de s'y rendre. Il faudra le forcer et Rony-ye-x'r n'est pas très courageux. Les rares fois où il y est allé, Desdevon s'est chargé de le décourager. Celui-ci n'aime

pas tellement le Ganymédien. La barge fonctionne effectivement. Elle se déplace même assez rapidement, même si le moteur a de temps en temps quelques hoquets que le Ganymédien fait cesser à grands coups de queue.
Une fois arrivés près des cubes, d'une hauteur de 3 à 6 mètres, un Mega (ayant le plus fort score en Empathie ou un réel pouvoir psy) posera comme malgré lui sa main sur une paroi, faisant s'ouvrir un panneau dissimulé. Ils pourront alors entrer dans le saint des saints.

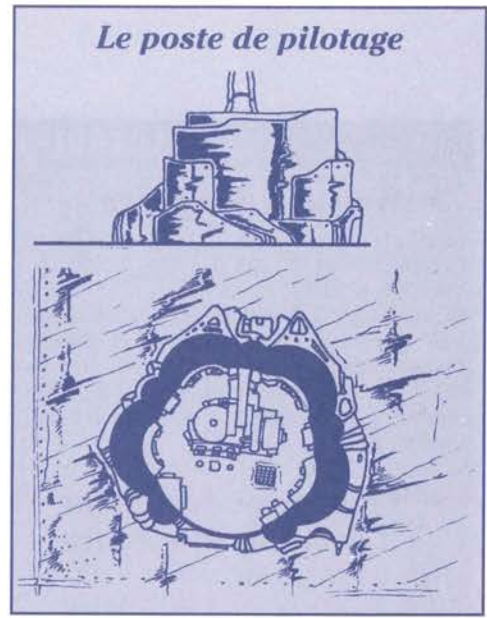
Le poste de pilotage

Le poste de pilotage consiste en une vaste salle sans aucune ouverture sur l'extérieur. A l'époque de son aménagement, l'astéroïde ne possédait pas encore d'atmosphère. Par contre, un petit satellite artificiel en orbite géostationnaire au-dessus du champ de force et relié au poste de pilotage par un câble permet d'avoir un œil sur l'extérieur. C'est d'ailleurs grâce à ce câble qu'il sera possible de repérer de loin la position du poste de pilotage.
Ce petit satellite est bourré de capteurs de toutes sortes (télescope, spectrophotomètre, antenne radio, radar à longue portée, caméras, etc.) permettant de repérer à courte, moyenne et longue distance, tout objet. Ainsi, il est possible non seulement de détecter des systèmes solaires, mais aussi de connaître la masse de chaque planète et leur composition sommaire ou même celle d'un vaisseau. Encore faut-il qu'il y ait quelqu'un pour lire ces données, ce qui n'est plus le cas depuis des siècles. Le tout est relié à l'ordinateur qui est chargé d'alerter dès qu'il constate que la trajectoire d'Urdisamna risque de couper celle d'un autre objet. C'est ce qu'il avait fait quand l'astéroïde avait traversé un nuage d'Oort, mais personne n'était là pour en tenir compte.
L'ordinateur est en théorie capable de rectifier la trajectoire de l'astéroïde tout seul, mais les pilotes, du temps où il y en avait encore, préféraient prendre la décision eux-mêmes et passaient en mode manuel. Il suffit d'abaisser une série d'interrupteurs pour passer en mode automatique. Malheureusement, cela ne servira pas à grand-chose, car en même temps que le tunnel, toutes les liaisons ont été coupées. L'ordinateur fonctionne toujours sur des batteries de secours. Etant donné son activité réduite, il ne consomme que très peu de courant et les batteries ne sont pas encore à plat.

Le danger

Au moment où les Megas entrent dans la salle des commandes, ils entendent un faible « bip », synchronisé avec une petite lumière rouge clignotante. Appuyer sur n'importe quelle touche d'un clavier allume un écran. L'ordinateur commence par signaler qu'il est en mode « activité réduite » du fait du passage sur batteries de secours. Dernières informations importantes : Urdisamna se dirige vers un nouveau système solaire comportant 4 planètes. Il y a une probabilité de 73,5 % que l'astéroïde « tombe » vers le soleil et de 21,4 % qu'il heurte une planète. Autrement dit, il faut dévier sa trajectoire. Ces événements, s'ils ont lieu, n'arriveront pas avant une douzaine d'années, ce qui laisse du temps.

Le poste de pilotage



C'est tout ce que l'ordinateur pourra dire. Il ne répondra à aucune autre question, répondant à chaque fois « Énergie insuffisante : fonctions minimum ». Il finira par déconnecter les claviers pour préserver le peu d'énergie qui reste.
C'est alors qu'un texte va apparaître à l'écran, de façon complètement inattendue :
« Bonjour. Je suis Desdevon. Peut-être avez-vous entendu parler de moi. Je suis avec vous depuis que avez mis le pied sur Urdisamna, sortant de votre pyramide de cette extraordinaire façon, et je vous ai guidé afin que vous preniez conscience par vous-mêmes de la situation de la population à l'intérieur et à la surface de l'astéroïde. Vous savez maintenant que cette population est menacée et personne, ici, n'est actuellement capable de réparer les dégâts pour nous tirer de ce mauvais pas. Personne, sauf vous, qui pouvez à volonté apparaître et disparaître où bon vous semble. Il s'agit donc simplement d'aller chercher des pièces de rechange. Je sais que vous êtes capables de reconstruire une de ces pyramides pour repartir. Vous pourrez alors revenir avec tout ce qu'il faut. Sachez que mes pouvoirs sont grands, mais qu'ils ont leurs limites, aussi je compte vraiment sur vous pour aider Élosis. Je sais que je le peux. »
Le problème, et Desdevon l'ignore, c'est que si les Megas sont capables de construire un tétraèdre et de l'activer (ce qui n'est même pas évident), ils ne pourront pas l'utiliser pour revenir avec tout le matériel nécessaire : ce sera trop gros pour passer dans le tétraèdre et trop lourd pour être transporté à dos d'homme.
Quelques temps plus tard, un panneau du sol s'ouvre, laissant le passage à des hommes, aussi déformés que les Tarés, vêtus de longues aubes grises. Ce sont les Kindraesofs. Ils ont été appelés par Desdevon et vont pouvoir répondre à toutes les questions des Megas.

Les Kindraesofs

Population : 12.
Du temps de l'âge d'or d'Élosis, celle-ci était dirigée par une assemblée de Sages, au nombre de 30, supérieurement intelligents, mais également pour la plupart très laids. A la suite de l'invasion des étrangers de Trunn, voyant que des Élosiens qui s'étaient armés continuaient à se battre entre eux, ils préférèrent continuer à rester dans l'ombre.
Depuis, ils se transmettent leur savoir de génération en génération. Mais celui-ci se perd chaque fois un peu. De plus, les enfants de surdoués ne l'étant pas forcément, ils ont beaucoup de difficultés à rester en nombre constant. C'est pourquoi ils sont toujours à l'affût dans les autres clans d'éléments qui se distingueraient du lot. Ils ne sont plus que douze aujourd'hui, dont cinq femmes.
Ils se déplacent souvent dans les couloirs innombrables qui permettent l'entretien des différents artefacts. Par exemple, certaines galeries courent au-dessus des plafonds des cavernes, donnant accès aux éclairages qui y sont suspendus afin de changer ceux qui sont défectueux. Ils sont les seuls à disposer des plans complets de l'astéroïde et connaissent de nombreux endroits inconnus du reste de la population.
Ils se sont retranchés dans le petit spatioport qui avait été construit après le départ du système d'Ookant. L'accès principal se fait par le poste de pilotage. L'autre accès se faisait autrefois par un long tunnel qui le reliait à Élosis et dans lequel circulait un train rapide. Mais celui-ci a été coupé lorsque l'astéroïde du nuage d'Oort s'est écrasé. Quelques-uns des appareils du spatioport sont encore en état, ce qui fait des Kindraesofs les seuls capables de quitter momentanément le sol de l'astéroïde. Il leur arrive de faire un petit tour dans le ciel rouge d'Urdisamna. Ils sont même capables, en passant par certains trous du champ de force, d'aller faire un tour dans l'espace.



La vie des Kindraesofs se déroule lentement, au fil des interventions d'entretien de l'astéroïde. Ils parlent peu et sont assez solitaires. Ils ont une mentalité de moines ayant voué leur vie à la cause de leurs frères. Desdevon vient de temps en temps les remotiver un peu. C'est lui leur véritable patron.
Ils sont au courant du risque de collision encouru par Urdisamna. Ils connaissent aussi toute l'histoire d'Élosis et pourront, à la demande des Megas, la leur raconter. ▷

CONCLUSION

Suites et fin

Les Megas peuvent donc maintenant essayer de partir par Transit. Desdevon les aidera à fabriquer un tétraèdre. Ce sera probablement le plus beau qu'ils utiliseront jamais, puisque Desdevon le construira en or. S'ils n'arrivent pas à l'activer, il existe d'autres possibilités. Ils peuvent essayer d'utiliser l'un des vaisseaux restants à l'astroport des Kindraesofs. Mais ils ne sont pas prévus pour des voyages interstellaires, uniquement pour des déplacements d'un satellite à sa planète, éventuellement de planète à planète d'un même système.

Autre solution : Rony-ye-x'r. Celui-ci essaie toujours de construire son vaisseau. Les Megas pourraient lui donner un coup de main, avec l'aide de Desdevon qui, rappelons-le, est un excellent ingénieur. Mais avec les pièces récupérées, ils arriveront tout juste à emporter trois personnes maximum (dont Rony-ye-x'r qui ne se laissera pas évincer).

Si les Megas vont recharger les batteries de l'ordinateur à une centrale, celui-ci leur permettra de réactiver les senseurs du satellite. C'est ainsi qu'ils pourront savoir où ils sont exactement et qu'ils constateront qu'ils vont d'ici deux semaines passer à proximité d'un nouveau système solaire. Celui-ci est connu des Megas. Il porte le même nom que la seule planète habitée : Istantu. C'est une planète essentiellement commerçante, bien connue dans l'A.G. Ils peuvent y trouver tout ce dont Urdisamna a besoin pour éviter un destin tragique (encore faut-il avoir les moyens de l'acheter, ce qui n'est pas le cas de la Guilde), ainsi que des transports par triche-lumière leur permettant de retourner sur Norjane.

La Guilde fera jouer ses appuis pour trouver des fonds ou du matériel et approvisionner Urdisamna en ce qui lui manque. Le problème est qu'elle ne dispose pas elle-même du matériel nécessaire. Elle devra faire appel pour cela à des organisations hors A.G. Par contre, elle pourra prêter quelques formateurs. Mais il n'est pas question d'en parler à l'A.G. : cet astéroïde pourrait attirer bien trop de convoitises.

Le Vieux qui leur avait confié la mission leur apprend que le médiate Sunsbarg a remué ciel et terre pour les retrouver. Il a accusé les Gandrettiens de kidnapping. Ceux-ci ont répliqué que le personnel disparu était plus probablement des espions. Résultat : rupture des relations diplomatiques avant même qu'elles aient eu lieu. Insultes. Les Gandrettiens se dévoilent en chassant le médiate manu militari et même en lâchant quelques salves... Gandret est déclarée indésirable dans l'A.G. Si les Megas se transitent vers un des autres points de Gandret, des avis de recherche sont passés via les différents médias ; à vous d'improviser alors les réactions de ceux qu'ils rencontreront. ■

Philippe Bonneyrat
illustration : Igor Chevalier
plans : Cyrille Daujean

CARACTÉRISTIQUES DES PSJ

▶ Weissing Sunsbarg

I 18(9) D 16(8) V 16(8) M 16(8) E 15(7)
P 10(5) R 08(4) F 13(6) C 12(6) A 09(4)
Vie 6/3/1 ; RT=100.
Baratin, Dialogue, Expliquer, Marchander, Organiser, Psychologie : 7 ; Remarquer détail, Biologie, Chimie, Constructions, Électronique, Informatique, Mécanique, Physique/Maths : 5 ; Administration, Économie, Évaluer, Linguistique, Usages : 10.

▶ Un homme du service d'ordre de Mogreljra

I 12(6) D 14(7) V 14(7) M 14(7) E 12(6)
P 16(8) R 16(8) F 14(7) C 15(7) A 14(7)
Vie 7/3/1 ; RT=80 ; Init 7 ; Att, Par, Esq, Prise, Renv : 9 ; Tir 12.
Armes : laser léger, jiu-jitsu.
Acrobatie 5, Baratin 2, Coordination 6, Débrouille 6, Dialogue 4, Discrétion 6, Endurance 8, Grimper 6, Remarquer détail 8, Vigilance 6. Conduite 8, Connaissance armement 8, Milieu urbain 6, Pègre 6, Piloter 6, Premiers soins 6, Transmissions 6.

▶ Un cavalier (Kinlay et Nissen)

I 10(5) D 12(6) V 10(5) M 12(6) E 12(6)
P 12(6) R 16(8) F 16(8) C 16(8) A 12(6)
Vie 7/3/1 ; Init 7 ; Att, Par, Esq, Prise, Renv, Armes à dist. : 8 ; RT=64.
Armes : sabre, épée une ou deux mains, dague, arc.
Acrobatie 7, Coordination 7, Dissimuler 6, Discrétion 6, Endurance 9, Grimper 6, Pister 7, Remarquer détail 6, Vigilance 6. Équitation 12, Milieu des cavernes 10.

▶ Un habitant d'un aéroyaume

Traits idem le cavalier ci-dessus.
Acrobatie 12, Coordination 7, Discrétion 6, Endurance 9, Grimper 10, Remarquer détail 6, Vigilance 6, Conduite d'un trimaran sur patins 10, Milieu de la surface 10, Milieu des aéroyaumes 10, Navigation à la surface 10.

▶ Triun Kinlay

I 10(5) D 12(6) V 10(5) M 14(7) E 12(6)
P 12(6) R 14(7) F 12(6) C 12(6) A 10(5)
Vie 5/2/1 ; Init, Att, Par, Esq, Prise, Renv, Armes à dist. : 7, Tir 5 ; RT=68.
Armes : épée une ou deux mains, dague, laser léger.
Baratin 4, Dissimuler 5, Discrétion 5, Endurance 8, Grimper 6, Organiser 8, Remarquer détail 4. Équitation 8, Milieu des cavernes 10.

▶ Élira Kinlay

I 10(5) D 10(5) V 09(4) M 10(5) E 10(5)
P 12(6) R 12(6) F 10(5) C 10(5) A 10(5)
Vie 5/2/1 ; Init, Att, Par, Esq : 5 ; RT=58.
Discrétion 3, Comédie 6, Dissimuler 6, Endurance 4, Grimper 4, Séduire 7. Équitation 7, Gifler 10, Milieu des cavernes 10, Milieu de la surface 3.

▶ Un Taré

I 04(2) D 06(3) V 06(3) M 02(1) E 04(2)
P 12(6) R 16(8) F 16(8) C 08(4) A 14(7)
Berserk (enragé par la bataille) : R 24(12) F 24(12) C 20(10) A 06(3)
Vie 5/2/1 ou 8/4/2 ; RT=24 ; Init 5 ; Att 8 ; Par 4 ; Esq 4 ; Prise 5.
Acrobatie 10, Discrétion 8, Milieu des cavernes 10.

▶ Rony-ye-x'r

I, D, V, M, E, P, R, F, C, A = 14(7)
Vie 7/3/1 ; Init 7 ; RT=84 ; Att, Par, Esq, Prise, Renv, Tir : 6.
Baratin, Débrouille, Dialogue, Dissimuler, Marchander, Psychologie, Rechercher renseignement, Évaluer, Linguistique, Usages : 10 ; Remarquer détail, Conduite, Connaissance armement, Construction, Électronique, Mécanique, Piloter, Techniques survie, Transmission : 6 ; Milieu de la surface : 12.

▶ Un Otselté

I 08(4) D 10(5) V 16(8) M 20(10) E 10(5)
P 12(6) R 10(5) F 10(5) C 08(4) A 14(7)
Vie 5/2/1 ; RT=88.
Expliquer 4 ; Grimper 10 ; Marchander 2 ; Remarquer détail 5 ; Constructions 6 ; Mécanique 5.
Psys : jusqu'au rang 8 maxi ; niveau 8. En s'associant, ils peuvent ajouter un niveau par individu.

▶ Un Kindraesof

I 20(12) D 16(8) V 16(8) M 10(5) E 08(4)
P 12(6) R 10(5) F 10(5) C 08(4) A 14(7)
Vie 5/2/1 ; RT=92.
Dissimuler, Discrétion, Expliquer, Manipulation, Chimie, Constructions, Électronique, Informatique, Mécanique, Physique/Maths (le tout limité à NT4) : 10 ; Conduite, Pilotage : 6 ; Connaissance de tout l'astéroïde : 10.

▶ Desdevon

I 24(12) D 20(10) V 20(10) M 07(3) E 08(4)
Corps éthéré ; RT=102.
Expliquer, Manipulation, Biologie, Chimie, Constructions, Électronique, Géologie, Informatique, Mécanique, Médecine, Physique/Maths, Transmissions (le tout limité à NT5) : 14 ; Conduite, Pilotage : 6 ; Connaissance de tout l'astéroïde : 15.
Psys : tous pouvoirs jusqu'au rang 13. Énergie psy illimitée.

▶ Un miziak

Poids 400 kg ; Vitesse 50 m/s, 300 m/rnd, 180 km/h ; Force 24 ; Vie 10/5/2 ; RT=32 ; Att 16 ; Esq 14 ; Crocs CA3(1/rnd), Griffes CA3(2/rnd) ; Acrobatie 8 ; Remarquer détail 15, Son 13, Odeur 14.

▶ Un mernet

Poids 400 kg ; Vitesse 14 m/s, 84 m/rnd, 50 km/h ; Vie 8/4/2 ; RT=32 ; Att 14 ; Esq 10 ; Sabots CA3(1/rnd) ; Acrobatie 2 ; Discrétion 0 ; Grimper 1 ; Remarquer détail 5, Son 13, Odeur 14.

PASTEUR

JEUX DESCARTES

TOUTES LES NOUVEAUTÉS DESCARTES

BLOOD BERETS

TAROT D'AMBRE

L'ALLIANCE BRISÉE DE CALEBAIS
(Ars Magica)

LE DÉMON DANS LA BOUTEILLE
(Shadowrun)

LE SUPPLÉMENT VOLUME 7
(spécial Star Wars & Ambre)

V.O. MAGIC The Gathering
MAGIC LEGEND (édition limitée)
Starter deck & Booster

GAMME HEARTBREAKER
figurines pour
EARTHDAWN & MUTANT CHRONICLES

Vente par correspondance. Catalogue sur demande.
Ouvert du Lundi au Samedi de 10 h à 19h.

JEUX DESCARTES
39 Bd PASTEUR - 75015 PARIS
✆ (1) 47 34 25 14 - Métro Pasteur

MEISSONIER

JEUX DESCARTES

ILS DÉBARQUENT...

Les Vétérans
D DAY (AH), LONGEST DAY (AH), BLOODY BEACH OMAHA (Gamers), FRANCE 1944 (VG), OMAHA BEACHHEAD (VG), SQUAD LEADER, ASL (AH) en V.O... 2e DB NORMANDIE (JD) en français et, le petit dernier, BREAKOUT NORMANDY (AH).

Pour vos reconstitutions, toutes les figurines :
chars, avions, flottes avec
barges de débarquement (Heroïc and Ross)

et, peut-être...

MAGIC LEGEND !!!!

Vente par correspondance.
Catalogue sur demande.

JEUX DESCARTES
6 RUE MEISSONIER - 75017 PARIS
✆ (1) 42 27 50 09 - Métro Wagram



DU 1ER JUIN AU 31 JUILLET 1994, JOUEZ...
DANS LES BOUTIQUES
ET GAGNEZ DE NOMBREUX CADEAUX
PILOTES JEUX DESCARTES

PROMOTIONS SPÉCIALES TOUS LES SAMEDI !

LIVRES ET IMAGES EN 3 DIMENSIONS :

toutes les nouvelles collections...

IDÉES CADEAUX POUR LA FÊTE DES PÈRES

NOUVEAUTÉS JEUX EN V.F.

et... MAGIC, The Gathering selon arrivages !!

Vente par Correspondance, règlement Carte Bleue
Le meilleur accueil vous sera réservé
du lundi au samedi, de 10h à 19h.

JEUX DESCARTES
52 RUE DES ECOLES - 75005 PARIS
✆ (1) 43 26 79 83 - Métro Cluny/La Sorbonne

JEUX DESCARTES

ECOLES

ANIMATIONS = CADEAUX

- 28 mai : Moulage de figurines
- 4 juin : Tournoi de Magic, The Gathering
- 11 juin : Peinture de figurines
- 18 juin : Moulage de Figurines
- 25 juin : Démonstration de BLOOD BERETS

Nouveautés... Nouveautés...

V.O.
- SÉRIE LIMITÉE : MAGIC, THE GATHERING MAGIC LEGEND
- FALLEN ANGELS (Kult)
- LONE STAR (Guide pour Shadowrun)
- BOOKS OF SHADOWS (Magic...)

V.F.
- BLOOD BERETS
- TAROT D'AMBRE
- LE DÉMON DANS LA BOUTEILLE (Scénario Shadowrun)
- L'ALLIANCE BRISÉE DE CALEBAÏS (Scénario Ars Magica)
- LE SUPPLÉMENT VOLUME 7 (Spécial Star Wars / Ambre)

Vente par correspondance
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h.

JEUX DESCARTES
13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
✆ 78 37 75 94 - Métro Ampère/Victor Hugo

JEUX DESCARTES

LYON

Une aide de jeu pour Ars Magica

Jouez la construction

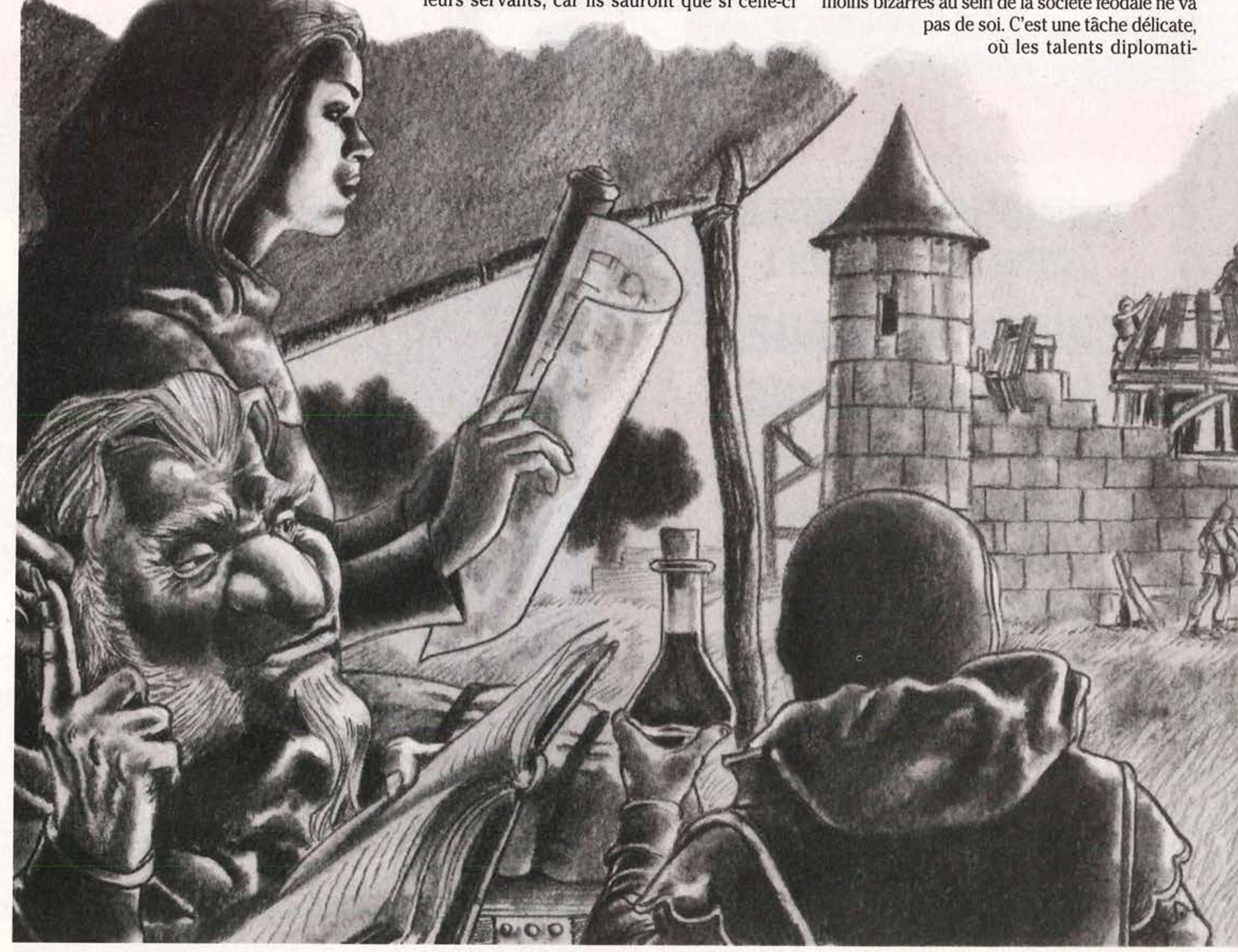
Les règles d'*Ars Magica* consacrent vingt-cinq pages au concept de l'Alliance, et le récent supplément *Les Alliances** quantifie les qualités et les défauts des divers choix de construction de manière fort détaillée. Les auteurs du jeu y recommandent d'ailleurs de débuter par la construction d'une Alliance de printemps. Alors pourquoi ne pas en profiter pour proposer à votre troupe une sorte de « bande-annonce » de la **saga** (voir Focus), en leur faisant jouer pendant deux ou trois séances les principales étapes de la construction de leur Alliance ?

Où est l'intérêt ?

En faisant vivre à vos joueurs les moments les plus importants de la construction de leur **Alliance** (voir Focus), vous pourrez leur faire comprendre l'intérêt qu'ont des magiciens d'en former une. En effet, lors de ces quelques aventures préliminaires, ils ne bénéficieront pas du soutien et du réconfort qu'une communauté bien établie pourrait leur apporter. Ils seront extrêmement vulnérables, car ils ne disposeront pas encore de l'appui d'une escorte de **servants** (voir Focus) bien armés lorsqu'ils devront battre la campagne et affronter les dangers du monde des « mortels » (ou « vulgaires »). C'est pourquoi la survie de l'Alliance pourra leur apparaître plus tard comme la première des priorités. Vous leur ferez également percevoir l'extrême importance de leur magie. Ils n'auront qu'elle pour imposer leur loi. Les leçons qu'ils tireront de ces aventures leur sauveront peut-être la vie plus tard. Peut-être apprendront-ils à ne pas trop se reposer sur la puissance combattante de leurs servants, car ils sauront que si celle-ci venait à défaillir, ils n'auraient plus que leur art pour survivre.

Ces aventures seront également profitables aux joueurs, en leur faisant prendre plus intensément conscience du fragile équilibre qui permet à une Alliance d'exister. En ayant senti de près l'importance des obstacles qui s'opposent à la construction de cette Alliance, ils seront probablement plus soucieux de préserver et de renforcer leur parfaite connaissance des forces politiques, religieuses ou autres qui peuvent compromettre la survie de leur communauté. L'intégration d'un groupe de magiciens plus ou moins bizarres au sein de la société féodale ne va pas de soi. C'est une tâche délicate, où les talents diplomati-

** Supplément en français édité par Descartes Éditeur.*



de votre Alliance

ques se révèlent au moins aussi utiles que la puissance magique, militaire ou commerciale. En amenant votre troupe à déployer ces talents lors de la construction de l'Alliance, vous renforcerez sa capacité à les utiliser plus tard.

Vous pourrez enfin tisser des liens plus étroits entre les mages et les autres membres de l'Alliance. En effet, si vous faites vivre à vos joueurs la façon dont leurs mages ont fait connaissance avec les principaux **compagnons** (voir Focus) et servants de l'Alliance, les relations qu'ils établiront n'en seront que plus riches.

Quel genre d'aventures faire jouer ?

Il n'est pas question (ce serait très fastidieux) de jouer l'ensemble de la construction, depuis le moment où les mages fondateurs ont décidé de bâtir leur propre communauté jusqu'au premier repas dans les réfectoires de l'Alliance. Vous préférerez sans doute focaliser votre attention sur deux ou trois étapes clefs.

Commencez par créer une Alliance de printemps avec l'ensemble de vos joueurs en suivant les principes proposés dans le livre de base ou dans le supplément *Les Alliances*. Pendant cet exercice, notez les deux ou trois points qui vous semblent susceptibles de servir de base à une aventure préliminaire. Au besoin, demandez à vos joueurs de faire de même. A l'issue de l'exercice, confrontez vos points de vue et mettez-vous d'accord sur le cadre général de chacune de ces aventures. Car les scénarios que vous allez ensuite créer seront d'une nature assez particulière. En effet, il ne s'agira pas pour vos joueurs de découvrir comment les choses vont se passer (comme dans une aventure classique) mais de déterminer comment elles se sont passées. En d'autres termes, vous devrez écrire des scénarios dont l'issue est fixée à l'avance et connue des joueurs. Prenons un exemple : vous décidez de proposer à la troupe de jouer le recrutement d'un de ses principaux compagnons. Quelles que soient les péripéties vécues, le compagnon devra être vivant et recruté par l'Alliance à l'issue du scénario. Cela vous amènera peut-être à concevoir des intrigues un peu plus linéaires qu'à l'accoutumée et à tricher avec les dés si l'issue de l'aventure risque de vous échapper en cours de jeu (par exemple si le compagnon qui doit être recruté est en danger de mort).

Voici quelques aspects de la création d'une Alliance qui peuvent faire l'objet d'un scénario.

— La prospection. La troupe parcourt les routes d'Europe afin de trouver l'emplacement idéal pour la construction de l'Alliance. Vous pouvez en profiter pour lui faire vivre une aventure dans un lieu qui vous est cher, mais que vous pourrez difficilement incorporer plus tard dans la saga en raison de son éloignement de l'Alliance. Rappelez-vous que les mages ne peuvent quitter leur laboratoire pendant plus d'une dizaine de jours sans compromettre leurs travaux pour la saison en cours. Pour cette raison, ils peuvent difficilement voyager très loin de l'Alliance.

— L'implantation. Une fois que vos mages ont trouvé l'emplacement idéal, il leur reste à convaincre leurs éventuels voisins de les accepter. Les seigneurs des environs verront-ils d'un bon œil une nouvelle forteresse faire concurrence à la leur ? Le clergé restera-t-il insensible à l'installation d'une communauté d'hérétiques ? Rien n'est moins sûr… Une aventure située pendant cette phase devrait intéresser vos joueurs s'ils sont friands d'intrigues diplomatiques. Elle permettrait en outre de leur présenter l'environnement immédiat de l'Alliance. Vous trouverez un exemple d'une telle intrigue dans *Le fief* (voir plus loin).

— La construction. Que vos mages décident de bâtir *ex nihilo* une nouvelle forteresse ou plus simplement de restaurer une vieille tour en ruine, il est probable que la création de leur Alliance passera par une phase de chantier. Ce moment est propice à de nombreuses intrigues. L'atmosphère qui y règne est facile à décrire et suffisamment stressante pour entraîner une amplification importante de la moindre tension entre les protagonistes. Vous trouverez un exemple d'une telle intrigue dans *La malédiction* (voir plus loin).



Focus

Saga : campagne formée de différentes histoires centrées sur la même Alliance.

Alliance : groupe durable formé de mages associés et ostensiblement alliés. Le terme désigne aussi leur forteresse.

Servant : personne engagée par les mages pour leur servir de garde du corps et de guerrier.

Compagnon : personne douée aidant les mages, mais n'étant pas nécessairement leur employé.

— La construction. Comment les servants, compagnons, artisans et autres serviteurs de tous poils ont-ils rejoint l'Alliance ? Dans la plupart des cas, la réponse est probablement trop simple pour mériter d'être développée. Mais il est possible qu'un recrutement particulier ait donné du fil à retordre aux mages. Jouer cet épisode permettra de renforcer la cohérence de l'Alliance. Vous trouverez un exemple d'une telle intrigue dans *L'architecte perdu* (voir plus loin).

Comment procéder ?

Comme toute bande-annonce, cette phase d'avant-saga doit être dense, concise et fertile en rebondissements.

Je vous conseille donc de créer des scénarios en nombre et en taille limités. Les aventures doivent pouvoir être jouées en une ou deux séances chacune. Afin d'y parvenir, n'hésitez pas à faire démarrer les scénarios directement au cœur de l'action, à la manière de *Star Wars* (le jeu). Lorsque vous commencerez la saga proprement dite, vous pourrez rallonger la sauce en augmentant la complexité de vos intrigues et en les entourant de nombreux éléments de vie quotidienne (conseil des mages, travaux de laboratoire, etc.).

Par ailleurs, et là encore à l'image des bandes-annonces de films, les scénarios de cette phase préliminaire doivent donner le ton de la saga. Il faut que vos joueurs aient un avant-goût de l'ambiance dans laquelle vous souhaitez les plonger. Cela vous permettra de corriger le tir si vous constatez que ce type d'ambiance ne les passionne pas vraiment. En effet, n'oubliez pas que, à la différence de la plupart des autres jeux, une campagne d'*Ars Magica* est une œuvre collective, qui fait intervenir à parts quasi égales le meneur de jeu et les joueurs.

Si vous êtes en panne d'inspiration, relisez les classiques. En particulier, les trois premiers tomes du cycle de *Fondation* d'Isaac Asimov. Vous y trouverez une foule d'idées intéressantes sur l'art et la manière de fonder une communauté secrète sous une couverture suffisamment subtile pour la faire accepter par le pouvoir en place. Si vous décidez d'appliquer ces principes à ▷

une Alliance, vous pouvez par exemple la dissimuler sous la couverture d'une congrégation semi-religieuse qui s'est donnée pour but de recueillir les connaissances de son temps avant que ne survienne un autre Déluge.

Quelques exemples

Afin d'illustrer concrètement les principes présentés ci-dessus, voici trois synopsis de scénarios de type bande-annonce, que vous devriez pouvoir adapter à votre saga assez facilement.

Le fief

Les mages ont trouvé un emplacement idéal pour leur Alliance. Malheureusement l'endroit est situé sur les terres d'un seigneur particulièrement belliqueux dont l'humeur n'est guère portée sur la générosité et le partage. Pour pouvoir s'installer, une seule solution : se faire attribuer un fief en bonne et due forme. Bien entendu, le seigneur n'a aucune raison de leur accorder une telle faveur. Les mages vont donc devoir se montrer subtils...

Pourquoi ne pas sélectionner l'un des chevaliers de la seigneurie, si possible le moins intelligent, et lui accorder leur « soutien désintéressé ». Dans le même temps, ils déclencheraient un conflit armé entre le seigneur et un de ses voisins. Il faudrait alors que leur « protégé » parvienne à apporter la victoire à son seigneur et maître. En fait, il bénéficierait de l'aide magique et discrète de ses nouveaux « conseillers ».

Si la manœuvre réussit, le seigneur, reconnaissant, attribuera un fief à son chevalier pour services rendus. Aux mages de se débrouiller pour que cela inclue l'emplacement convoité. Dans les années qui suivront la création de l'Alliance, les mages devront continuer à entretenir l'illusion que leur « protégé » commande à la communauté, lui-même étant le premier à en être convaincu...

N'hésitez pas à dépeindre le « protégé » en forçant sur la caricature (pensez à sire Kai dans *Merlin l'Enchanteur*). Ce personnage pourra constituer par la suite un compagnon dont le rôle sera sans doute très amusant à interpréter.

L'architecte perdu

Les mages ont décidé d'accorder une grande attention à la qualité des fortifications de leur future Alliance. A cet effet, ils ont mandaté de nombreux messagers pour sillonner la région afin de porter à la connaissance des architectes des environs leur velléité d'engager le meilleur d'entre eux pour présider à la construction (ou la restauration) de leur forteresse. Ils ont noués différents contacts pour finalement décider d'accorder leur confiance à Gaël de Tonquedec, le cadet d'une petite famille de nobles bretons. Il a la réputation d'être un architecte génial quoiqu'un peu fantasque. Ce profil convient à merveille à l'Alliance.

Malheureusement, au cours du voyage qu'il entreprend pour rejoindre l'Alliance, Gaël disparaît. Les mages décident de partir à sa recherche. Ils découvrent sans trop de difficulté que le jeune homme a été vu pour la dernière fois à Marranches, un petit village situé en bordure d'un marais de fort mauvaise réputation. Il semblerait que Gaël ait lié connaissance avec une sorte de vagabond qu'on aperçoit de temps en temps au village. On les aurait vus tous les deux à l'auberge un soir. Le lendemain, ils avaient disparu. En enquêtant, les mages pourront entendre le témoignage d'une fillette qui les a vus s'éloigner tous les deux en direction du marais. Les villageois refuseront d'apporter leur aide. En effet, les marais ont une très mauvaise réputation depuis des siècles. Donnez libre cours à votre inspiration et abreuvez vos joueurs de témoignages plus ou moins farfelus sur les manifestations des puissances infernales au sein des marécages. Cela dit, les mages feraient bien d'écouter la sagesse populaire car les marais constituent effectivement une « région infernale » d'aura maléfique 4 (cf. page 325 des règles). Ils sont en général utilisés par des démons pour se dissimuler aux yeux des vulgaires et des autres puissances.



L'actuel occupant des marais est un démon secondaire des étages inférieurs nommé Malthus. Les puissances infernales lui ont donné pour mission d'infiltrer l'ordre d'Hermès dans la région. Son plan est simple : détecter une Alliance en cours de formation, et faire tomber l'ensemble des magiciens sous sa coupe. Il ne lui restera alors plus qu'à les manipuler comme des marionnettes au nez et à la barbe du reste de l'ordre qui croira avoir affaire à une Alliance en bonne et due forme. Pour prendre le contrôle des magiciens, Malthus a mis au point une technique redoutable. Il sait qu'il ne peut pas utiliser la magie contre eux, en raison de la protection que leur apporte le parma Magica, il a donc décidé d'utiliser la collaboration de créatures infernales primaires connues sous le nom de « serpents sinueux de Shmurz ». Ces créatures se présentent sous la forme de petits serpents noir de jais, d'une vingtaine de centimètres de long et fins comme des spaghettis. Si le démon qui les commande parvient à les introduire dans le corps d'un être humain, ils se dirigent immédiatement vers le foie et s'enroulent autour. Sur ordre de leur maître, ils peuvent se contracter en provocant ainsi des douleurs insoutenables. Si leur maître disparaît, son contrôle ne s'exerce plus et ils se mettent à dévorer le foie de leur victime. Muni de ces armes redoutables, Malthus n'avait plus qu'à trouver ses victimes. Ce fut chose faite lorsqu'il entendit un messager un peu trop porté sur la bouteille expliquer qu'il avait été mandaté par un groupe de types bizarres habillés de robes pour trouver un architecte.

S'ils vont dans les marais, les mages n'auront aucun mal à retrouver Gaël. Il leur dira avoir été entraîné dans les marais par un étrange vagabond qui a tenté de le tuer. Fort heureusement il a réussi à s'échapper. Bien entendu, la personne que les mages ont retrouvée n'est pas Gaël, mais Malthus, qui se fait passer pour l'architecte. Le véritable Gaël, pour sa part, repose sous trois mètres de boue au milieu des marais.

Une fois le groupe de retour sur le site de l'Alliance, Malthus devrait parvenir à prendre le contrôle de l'un des mages, débrouillez-vous ensuite pour qu'un accident le prive de ses autres serpents. Les mages non contrôlés devront démasquer le démon et découvrir qu'il asservit l'un d'entre eux. Ils devront également apprendre la nature exacte du mal qui s'est installé dans les entrailles de leur ami, afin de trouver un moyen pour l'en débarrasser. Le personnage contrôlé devra s'efforcer de trahir le moins possible ses amis tout en obéissant à son nouveau maître.

La malédiction

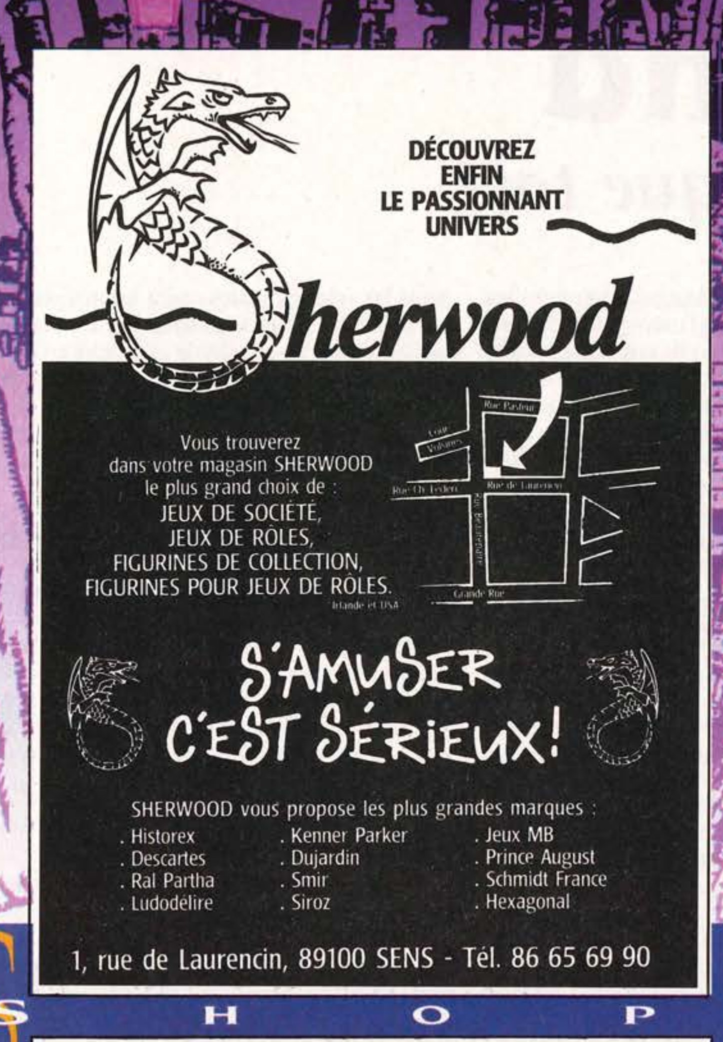
L'Alliance est en plein chantier. Des dizaines d'ouvriers travaillent à la construction (ou à la restauration) des murs qui abriteront la communauté. Les mages sont un peu dépassés par les événements, car les talents utiles à ce genre de travaux sont assez éloignés des leurs. C'est pourquoi les opérations sont placées sous la direction d'un compagnon. Les mages n'ont qu'une hâte : que tous ces ouvriers finissent leur travail et disparaissent au plus vite afin qu'ils puissent enfin disposer du calme nécessaire à la pratique de leur art.

Tout se passe à peu près correctement jusqu'au jour où l'on retrouve un des ouvriers mort, le crâne fracassé par une pierre qui s'est détachée d'un mur. La question est de savoir si cette pierre a été aidée ou est tombée toute seule. La seconde option sera démentie dès le lendemain matin par la mort d'un autre ouvrier qui tombe du haut d'une échelle. Il est clair pour tous que ces deux morts ne sont certainement pas des coïncidences. C'est alors qu'une rumeur commence à circuler sur le chantier : l'endroit serait maudit...

On raconte qu'il y a fort longtemps, un château se dressait à cet endroit et qu'il était habité par un seigneur cruel qui égorgeait les enfants et faisait subir aux jeunes femmes d'autres traitements que la pudeur interdit de mentionner ici. Ledit seigneur aurait été brûlé vif par la populace. On dit que depuis, il revient hanter les lieux pour y perpétrer des crimes.

La vérité est toute autre et beaucoup plus prosaïque. L'emplacement choisi par les mages pour leur Alliance sert de cachette à un brigand nommé Sigismond le Rouge. Ce dernier y a enterré le fruit de ses nombreux pillages. Il ne tient pas du tout à ce que la place serve de demeure à une bande de fous furieux qui se prétendent magiciens. Il s'est fait engager comme ouvrier avec quelques-uns de ses hommes. C'est lui qui est responsable de la mort des deux ouvriers et des rumeurs qui circulent. Il espère ardemment que l'un et l'autre phénomènes vont décourager cette bande d'hurluberlus et les pousser à déménager. Il se pourrait bien qu'il soit fort surpris de la tournure que vont prendre les événements...

Frédéric Ménage
illustration : Bernard Bittler





BELGIQUE

Jeux de Réflexion & Jeux de Rôle
Wargames & Figurines
Jeux de Cartes & Tarots
Puzzles & Casse-tête

BRUXELLES	CHARLEROI
Galerie du Cinquantenaire	33, rue de la Régence
32, avenue de Tervueren	Tél. 071-31.19.55
Tél. 02-734.22.55	

& maintenant... à **GAND-GENT**
CENTRUM
4, Korte Kruisstraat
Tél. 09-233.84.84



DAEDALUS

& aussi... Vente par correspondance.

S H O P P I N G



jeux de réflexion

AD&D 2, In Nomine Satanis, Bloodlust, Pendragon, Nephilim, Shadowrun 2 et bien d'autres...
Warhammer 40K, Mighty Empire, Man'O'War, Warhammer le jeu des batailles fantastiques, etc...

ARMES LATEX

Le plus grand choix de figurines
Citadel/Marauder, Ral Partha, Grenadier Metal Magic, RAFM et Star Wars.

Vente par correspondance. Liste gratuite sur demande.

IMPÉRIUM

Zoning industriel de Biron, 3
B-5590 CINEY Belgique
Tél. (083) 21.64.80.

Demandez Jean

Ouvert du lundi au jeudi de 8H30 à 12H et de 13H à 18H. Le vendredi de 13H à 18H.
Le samedi de 9H30 à 16H NON-STOP.

Messieurs les Chevaliers, voilà de quoi vous équiper pour guerroyer !

Le camail réalisé dans un fil viscose imite à la perfection la cotte de maille. Il vous est proposé sous deux formules : livré assemblé au prix de 420 F ou à tricoter soi-même ou par sa mamie préférée au prix de 295 F l'écheveau de 500 gr. environ. Le patron vous est fourni grâcieusement et dans un cône vous avez pratiquement la possibilité d'effectuer deux camails.

Pour défendre la veuve et l'orphelin, deux épées de combat ont été fabriquées après de longue recherches. Les poignées en résine de synthèse vous apporteront une bonne tenue et l'absence de vibration au niveau du combat. La lame dans un métal utilisé dans l'aéronautique résiste à tous les chocs contre le même matériau et ne pourra se briser. Aucun danger pour le combat !

L'épée Templière et l'épée Fantastique sont vendues au prix unitaire de 980 F avec un tarif préférentiel pour les clubs.

Vous les trouverez chez Repliqua
14, rue des Écoles - 75005 Paris - Tél : (1) 43.54.33.46.

Et bientôt les armes grandeur nature en latex... mais chut ! c'est un secret.

BELLISSIMO

Cthuland

C'est plus gore que toi !

Où tout commence par un étrange dialogue

« Par les cornes de Belzébuth ! Millord ! Milloooord ! Où sont les tickets pour Cthuland ? Tu vas nous mettre en retard !

— Les voici, Maître, les voici… Puis-je vous faire remarquer, ô grandissime Gwô, que vos admirateurs attendent pour la séance quotidienne de compliments.

— Qu'ils repartent ! Aujourd'hui nous allons nous détendre… Et où est donc passé ce plan du Massachusetts ? Ne serait-il pas sous un exemplaire de mon excellent : Gwô, Ma Vie, Mon Oeuvre*?… Mais oui… Millord ! Laisse tout tomber, je l'ai tr… (BRAAaoooum…) Nom d'un Ghâgh globuleux ! Millord, si tu as cassé le superbe bronze* Gwô, un Penseur en Armure *de mon ami le Rôdeur, tu vas m'entendre…*

— Ne fous inquiétez furtout pas, Maître fénéré, fe l'ai rattrapé…

— Bon, on y va… et enlève cette masse d'armes de ta bouche, ça fait désordre. »

A mourir de rire…

Cthuland est l'incarnation terrestre d'un Dieu inférieur fantasque et morbide : Yark Ythoth, une créature d'Azathoth. Maître des tortures et des souffrances, Yark Ythoth est un dieu aux mille facettes dont la raison d'être est « l'humort noir ». Adoré par de nombreux adeptes sous des visages et des concepts différents, Ythoth est « l'enfant accidentel » du Sultan des Démons. Il y des milliards d'années, en un lieu défiant toute imagination humaine, Azathoth détruisit l'une des plus belles races de l'univers. Il fit exploser successivement chacun de ses représentants avant d'engloutir leur planète. Un son dément sortit alors des entrailles du dieu, marquant sa satisfaction devant l'abominable spectacle. De ce « rire » sardonique issu d'Azathoth, naquit Yark Ythoth. Nyarlathotep recueillit alors Ythoth et l'enferma dans une portion de l'espace-temps où il prit la forme d'un terrain vierge et désolé où errait un clown aux larmes de sang…

Dans les entrailles d'un dieu

La forme matérielle de Yark Ythoth est complexe. A la fois contenu et contenant, il est lieu, atmosphère, créatures ou mélopées ; à la fois Cthuland et certains de ses habitués. De par sa nature profondément maléfique, il a peu à peu attiré d'autres monstruosités. Au carrefour des dimensions spatiales et temporelles, des plans d'existence et des routes qui conduisent aux rêves, Cthuland est maintenant une foire permanente où se retrouvent les personnages les plus étranges, les objets les plus incongrus et les inventions les plus folles. Baraquements aux formes tourmentées, attractions macabres et curiosités oniriques sont réunis dans cet espace supra cosmique. Pour s'y rendre, il faut disposer des tickets noir et sang distribués par Nyarlathotep au gré de ses interventions terrestres. Cthuland est lié à l'emplacement d'un ancien cimetière indien aux environs de Dunwich, Massachusetts. Peu d'initiés connaissent la véritable nature de ce lieu sordide, persuadés que seuls les « clowns tristes » sont les maîtres de cérémonie. Et s'il est impossible de décrire précisément tous les attraits de cette foire en perpétuel renouvellement, nous allons en détailler les plus fidèles exposants…

Où l'on découvre que tuer n'est pas jouer

« Voilà donc ce fameux Cthuland… Pas de quoi fouetter un Millord. N'est-ce pas ?

— Certes, certes, grandissime Gwô ! Par quoi commençons-nous, ô Maître ?

— Hum, voyons… Va donc voir dans cette échoppe s'ils possèdent un exemplaire de mon célèbre Gwô ou la Raison maîtrisée : dix leçons pour augmenter votre Quota Instinctif, *pendant que je cours m'am… instruire dans ce musée de cire. »*

Poupées de cire, poupées de sang…

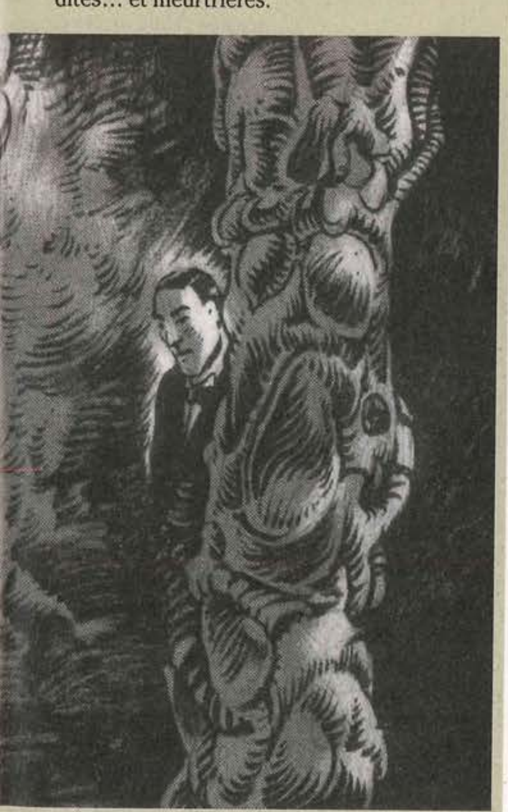
Au frontispice de cette vaste galerie, un bas-relief de corps enchevêtrés dorés à l'or fin, forme un curieux avertissement : « Ecce Illi qui faciem Mortis ceperunt, quod eam nimis amaverant » (Voici ceux qui ont pris le visage de la Mort, pour l'avoir trop aimée). De part et d'autre de l'allée centrale, bordée par des colonnades de marbre noir sculptées de figures démoniaques, de grandes alcôves rococos abritent d'étranges saynètes : des massacres de toutes sortes perpétrés par de splendides automates de cire aux patronymes tristement célèbres : J. Curwen, De



la Poer dernier du nom, E. P. Derby, K. Mason, N. et W. Whateley. Somptueusement modelés dans une cire élaborée à partir de poudre d'ossements et de graisse humaine, ce sont des merveilles de mécanique réalisées par Erik Van Eycke, un ingénieur maudit. Sous l'influence de facteurs occultes, ces reproductions fidèles peuvent prendre vie pour s'attaquer sauvagement à toute personne rencontrée. Ces chefs-d'œuvre voyagent constamment de part le monde et ne sont que rarement réunis... mais il n'est pas rare d'en retrouver dans une collection privée ou lors d'une exposition.

Lire ou survivre, il faut choisir...

Formidable monument de la connaissance et du savoir est l'antre de l'étrange Miss Plumpudding, vieille fille sinistre à la mise impeccable. Sous un chignon à la perfection surnaturelle, des lèvres pincées et des petites lunettes, se cache l'esprit tortueux et maladif d'une sorcière brûlée en 1382. Lovée dans ce sanctuaire aux dimensions inconnues (certains de nos enquêteurs sont toujours portés disparus), elle règne sur des milliers d'ouvrages littéraires, historiques ou sataniques. Nulle séparation, nulle étagère ne vient déranger la fantastique architecture, tout entière constituée de livres. Romans, encyclopédies, essais, recueils sont les matériaux mêmes de cette surprenante bibliothèque. Tout n'est qu'amoncellement d'ouvrages, murailles de textes, voûtes de grimoires, arches et ogives de volumes rares. Par endroits, de véritables pièces semblent aménagées au cœur d'une collection de dictionnaires ou de recueils ésotériques dont la consultation peut entraîner un effondrement fatal. Avec un peu de courage et beaucoup de chance, on y découvre de nombreux trésors ou des classiques en versions inédites... et meurtrières.



- **Les fleurs du Mal**, de Charles Baudelaire (1857). Chaque page de ce sulfureux recueil de poèmes a été copieusement saupoudré d'une fine couche de pollen de *Rosa Nigra Maleficae*. Dès la première consultation, le lecteur inhale ces spores maudites dont la germination et le développement dans l'estomac provoquent des troubles croissants : une somptueuse rose noire (découverte lors de l'autopsie de notre malheureux Premier Archiviste) prend racine dans les viscères n'entraînant tout d'abord qu'une vague gêne pendant quelques jours, puis de violentes et paroxystiques douleurs, et enfin, en quelques semaines, une mort atroce par déchirement interne. Il n'existe pas d'antidote connu mais l'Elixir dit de « Cruydhalle » (corporation d'apothicaires brugeois du XVII[e] siècle) ralentirait la croissance de la plante permettant une intervention chirurgicale précoce.
- **Les dieux ont soif**, d'Anatole France (1912). Sous des apparences anodines, ce livre est une véritable fenêtre sur les mondes oniriques et effroyables des Dieux extérieurs. Le lecteur, s'il n'a pas conscience du fait, se sent de plus en plus faible à chaque nouvelle consultation et pour cause : il perd une grande partie de son énergie vitale drainée par les puissances cosmiques. Pour le consulter sans complication ? Nous avons commandé en vain une invention aux jumeaux Frank & Stein Shelley (voir plus loin)... Peut-être aurez-vous plus de chance ?
- **Les châtiments**, de Victor Hugo (1853). Subtilement entrelacées avec les célèbres vers, des lignes invisibles (un peu de poudre d'Ibn-Ghasi suffira à les révéler) et démoniaques pervertissent rapidement le subconscient du lecteur. Dès la première lecture, celui-ci a la conviction intime d'être responsable de tous les malheurs de ses proches. Gagné par cette forme de paranoïa, il s'inflige, en secret, de « justes » punitions rédemptrices (flagellations, mutilations...) qui peuvent aller jusqu'au suicide. Le remède est simple : une petite séance de Valet de Sigmund (voir plus loin)...
- **La métamorphose**, de Franz Kafka (1916). Chef-d'œuvre de minutie et de malveillance, ce petit ouvrage relié pleine peau secrète une drogue apparentée à la morphine. Chacune de ses pages est bordée d'une fine lame d'acier qui inflige au lecteur de minuscules et indolores plaies, permettant le passage de la drogue directement dans le sang. Cette substance, que nos services techniques s'acharnent à identifier, produit instantanément un état de dépendance et pousse ainsi à consulter sans cesse l'ouvrage. Par ailleurs, elle induit un état d'onirisme nocturne qui projette le lecteur dans les parties les plus sombres des Contrées du Rêve.

« Nom d'un adorateur bulboïde ! Que t'est-il encore arrivé, Millord ? Tu es dans un état !
— Fe fais pas... F'ai voulu attraper un exemplaire de Servir est ma joie *et tout f'est effondré...*
— Je te l'avais pourtant dit... Nous sommes ici pour que TU travailles, alors un peu de sérieux, que diable !
— Fe fais, fe fais... D'ailleurs, f'ai réussi à fous ramener un exemplaire des Châtiments *de Fictor Hugo...*

Conseils pour les débutants

L'Encyclopédie transuniverselle n'est pas un scénario, mais plutôt une « boîte à outils » où vous trouverez pêle-mêle : des lieux étranges, de nouvelles créatures, des objets technologiques ou magiques... et une toile de fond humoristique pour rendre l'ensemble agréable à lire. Piochez-y ce qui vous plaît pour agrémenter vos parties. Si vous souhaitez transformer Cthuland en véritable aventure, nos Instantanés ci-dessous vous donneront quelques idées de départ.

— Heureuse initiative, mon bon Millord... Je vais le lire pendant que tu rends une petite visite à de grands scientifiques afin que je puisse achever mon Gwô et les Grands Hommes : relativisation des esprits supérieurs... »

Où l'on apprend que la science n'est que ruine de l'âme...

Les secrets du docteur Novless

Dans cette baraque de planches noires ornementées de représentations naïves et multicolores de dissections, un capharnaüm de créatures empaillées prend la poussière. C'est le domaine du docteur Novless, un petit être difforme qui a abandonné l'étude de la médecine pour la thanatologie. Passé maître dans l'art de la conservation des cadavres animaux, il est réputé pour son travail d'orfèvre. Mais c'est dans l'arrière-boutique que se trouvent ses plus belles réalisations : de splendides naturalisations d'êtres humains et de créatures inférieures. Il a mis au point un procédé révolutionnaire de dépeçage et de conservation de la peau humai-

INSTANTANÉS

Il ne faut pas vendre la peau de l'investigateur...

Une vague de crimes s'abat sur Paris lors de l'Exposition universelle de 1900. Les victimes sont retrouvées dépecées dans la Seine. Les investigateurs sont alertés par un riche artiste dont la fille vient de disparaître. Ils la retrouveront, vivante, dans une mystérieuse secte où l'on sacrifie des animaux écorchés vifs... et dont certains membres semblent s'enrichir un peu trop vite depuis quelque temps ! L'un d'eux, disciple du docteur Novless, récolte des peaux humaines de qualité pour un dilettante friand de collections macabres et d'incantations impies.

La pelle de Cthulhu

Géniale invention des frères Shelley, cette pelle mécanique possède l'étrange propriété de produire, lorsqu'on l'utilise, de langoureuses vibrations destinées à attirer des larves stellaires du Grand Ancien et, pourquoi pas, Cthulhu en personne. Cette petite merveille a été malencontreusement prêtée au grand chantier du métro new-yorkais. Nos investigateurs découvriront-ils tout cela lors de leur enquête sur de mystérieux enlèvements dans les sous-sols de la ville ? Interviendront-ils à temps ? Et qui va se charger de rapporter la pelle aux deux frères ?

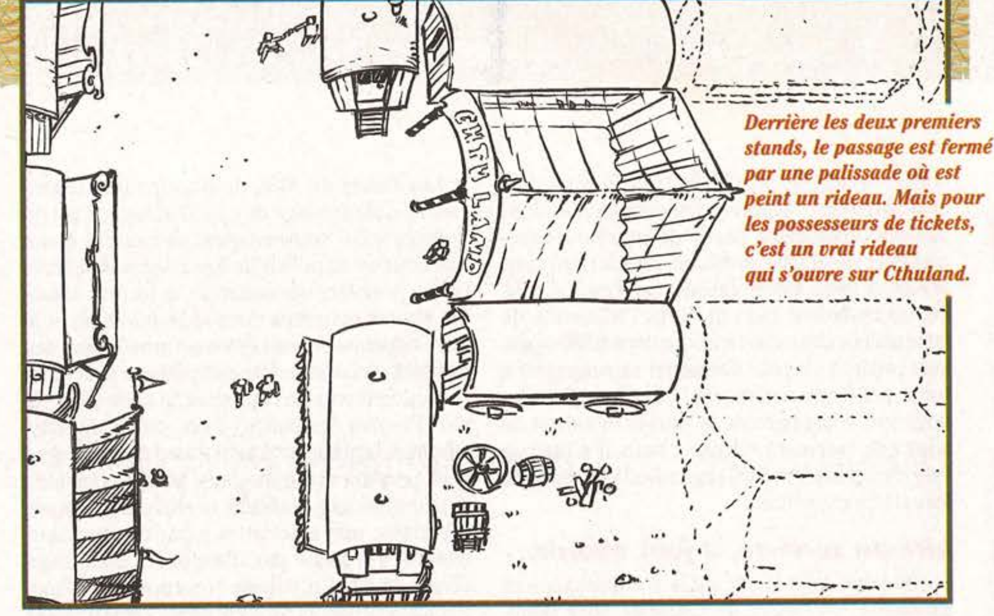
ne qui garde toute sa souplesse et son teint. Ainsi, il adore revêtir (au sens propre du terme) la personnalité de ses victimes dont il endosse l'apparence. Mais sa petite taille ne lui permet que d'utiliser les dépouilles enfantines. Cependant, la récente découverte des carnets secrets d'un célèbre réanimateur de cadavres lui a redonné l'espoir : il a ainsi rendu « vie » à ses écorchés qu'il « habille » parfois de l'une de ses peaux pour abuser ses semblables. Ces créatures cauchemardesques, baptisées novkhors, n'ont plus rien de commun avec l'humanité et obéissent aveuglément à leur géniteur.

Frères de science

La lumière froide des ampoules poussiéreuses se reflète dans les carreaux de faïence de ce laboratoire modèle du parfait petit savant fou. C'est ici que les jumeaux Shelley, Frank et Stein, se livrent à des expériences scientifiques tous azimuts. Frank, sous ses airs de bon fils de famille et ses splendides redingotes, collectionne les honneurs de l'université de Neurochirurgie de Paris. Stein, négatif chafouin de son frère, est un spécialiste des phénomènes électriques et électromagnétiques. En outre, il collectionne les femmes… ou plus exactement leurs mains… Manie détestable qui a la propriété d'agacer son frère, qui l'aide malgré tout à enfouir les dépouilles. En dehors de ces quelques travers, ce sont de géniaux inventeurs. Voici un court extrait de leur catalogue :

● **Le Valet de Sigmund**. Baptisée ainsi par pure dérision et référence au célèbre psychanalyste, cette impressionnante machinerie occupe une pièce tout entière. Elle comporte une civière métallique reposant dans un étrange cercueil de verre et reliée à un conglomérat de cornues et autres alambics géants, par un enchevêtrement inextricable de conduites en cuivre et de fils électriques. Mise au point par Frank, elle permet de soigner de manière durable et fiable toute personne atteinte de folie passagère. Il suffit d'attacher le patient sur la table de cuivre et de disposer d'une source électrique suffisante. Les inventeurs prétendent qu'elle fonctionne correctement dans 60 % des cas…

● **Le Vampirâme**. Perfectionnement ultime et pervers du Valet, le Vampirâme ressemble à un chapeau melon de cuivre dont on aurait ôté les bords. Tel un cordon ombilical, un réseau complexe de tuyaux souples de couleurs et de matériaux hétéroclites sort de la partie postérieure de cette coupole. A l'autre bout, une fiole de cristal permet de recueillir l'essence de la victime. Car cet engin diabolique permet de « vider » une personne de ses connaissances, de ses souvenirs et de son âme. Il suffit d'appliquer le « casque » sur la tête de la victime pendant quelques dixièmes de seconde. Particulièrement intéressé par les « récoltes » de son frère, Frank a choisi un autre axe de recherche : il a mis au point une méthode de conservation et de réinjection des personnalités collectées. Il distille le liquide obtenu, le déshydrate et l'enferme dans une minuscule capsule dont les parois se dissolvent lentement au contact du sang. Ainsi, l'injection intraveineuse d'une ou plusieurs de ses capsules permet d'induire des transformations psychiques et parfois physiques chez le porteur. Ses plus beaux succès ont été obtenus à partir de distillats d'esprit de goules…



Derrière les deux premiers stands, le passage est fermé par une palissade où est peint un rideau. Mais pour les possesseurs de tickets, c'est un vrai rideau qui s'ouvre sur Cthuland.

« Mon pauvre Millord ! Que t'ont encore fait ces monstres ? Et que signifie cet affreux couvre-chef ? Non, non, ne dis rien… Je sais combien tu souffres… C'est moi le monstre, je ne… »

Où tout commence et réciproquement…

« … suis pas digne d'être le Maître… Je dois expier mes fautes… N'insiste pas, tu m'entends… Tu es Maître Millord, le plus grand, le plus…

— Gwô ! Gwôôôô ! Où sont les tickets pour Cthuland ? Tu vas nous mettre en retard.

— … !

— Gwô, tu m'entends ? L'heure de la sieste est finie… Réveille-toi ! Nous avons du travail… Et où est donc passé ce plan du Massachusetts ? »

Christophe Debien
illustration : Thierry Ségur
plan : DGx

Caractéristiques pour L'appel de Cthulhu

Yark Ythoth, autre Dieu inférieur
Voir caractéristiques p.91 des règles de la Ve édition.
Yark Ythoth n'est pas un dieu agressif. Il est un lieu multidimensionnel dont les attaches sur les différents plans sont fixes (les alentours de Dunwich sur Terre, par exemple). Il n'est donc pas destiné à être combattu, mais, si des investigateurs en mal d'affrontement décident de détruire Cthuland (véritable incarnation du dieu), il a le pouvoir de créer autant de « clowns tristes » (caractéristiques identiques aux goules p.104 armés de neurofouet (caractéristiques p.110) qu'il possède de points de vie. Si toutes ces créatures sont détruites, Yark Ythoth expulse tous les occupants de Cthuland dans leurs dimensions d'origine.

Les automates de cire
Caractéristiques identiques aux personnages des contes de Lovecraft p.138 à 142, avec une armure à 5PV.

Le docteur Novless
FOR 8 CON 18 TAI 8 INT 19 POU 15
DEX 18 APP 8 EDU 23 SAN 0 PV 13
Armes : scalpel 90 %, dom. 1d6 ; couteau de boucher 70 % dom. 1d6.
Compétences : toutes compétences ayant un rapport avec la médecine (70 %), la boucherie (60 %) et l'herboristerie (45 %).

Les novkhors
Toutes caractéristiques à 3d6+6 ;
Déplacement 9 ; PV 20.
Armes : faucille 70 % dom. 1d6.
Compétences : toutes compétences en rapport avec l'ancien métier de la victime.
Armure : insensibilité à l'empalement et demi-dégâts pour les autres.
Perte de San : voir un novkhor sans peau fait perdre 2/1d6+2.

Les Shelley, Frank & Stein
FOR 15/12 CON 16/14 TAI 12/14
INT 20/18 POU 14/14 DEX 13/13
APP 12/12 EDU 25/26 SAN 0/0 PV 28/28
Armes : armes blanches 60 %.
Compétences : toutes compétences de médecin à 60 % pour Frank, toutes compétences de professeur en physique à 70 % pour Stein.

Le Valet de Sigmund
Cette ingénieuse machine permet, dans 60 % des cas, de récupérer 3d6 points de San. Dans 30 % des cas, le patient est automatiquement atteint de folie temporaire et dans 10 % des cas, il est électrocuté (dom. 2d6).

Le Vampirâme
Quelques secondes suffisent à drainer l'esprit (INT, POU, EDU) de la victime, la transformant en zombie de manière irréversible. Quant aux expériences de « réinjections », elles ne donnent que des résultats partiels lorsqu'elles sont pratiquées sur des personnes normales et aboutissent à d'atroces mutations.


BLOOD BERETS™
ACTIONS DE COMMANDO
DANS L'UNIVERS DES CHRONIQUES DU CHAOS
MUTANT CHRONICLES™
TARGET GAMES AB © 1994. Sous licence de TARGET GAMES AB.
3615 DESCARTES
JE SOUHAITE RECEVOIR LE JEU DE PLATEAU BLOOD BERETS. CI-JOINT MON RÈGLEMENT DE 250 F FRAIS DE PORT COMPRIS À L'ORDRE DE JEUX DESCARTES, 1 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA - 75503 PARIS CEDEX 15 (OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT)
NOM .... PRÉNOM ....
ADRESSE ....
VILLE .... CODE POSTAL ....
DESCARTES
EDITEUR



Plus que les rivalités amoureuses, plus que les désaccords politiques et religieux, la plus fréquente cause de duel à Novzargrad est l'opposition entre finalistes et perfectionnistes. Les premiers sont pour la fin rapide des travaux et un effort décisif sur le cadre de vie; les seconds, en quête de la ville idéale, sont au contraire prêts à détruire un édifice presque fini pour y inclure une invention de dernière minute.

Après avoir découvert les charmes épars du vaste empire tsovranien (cf. CB 80), il est temps, pour le voyageur en quête d'exotisme, de pénétrer et d'admirer les plus belles cités du pays. C'est sur cette dernière étape que s'achève la visite de Paorn, le monde des Quatre Empires...

Novzargrad : la capitale inachevée

Chantier titanesque, fourmilière humaine aux dimensions dantesques, amas d'architectures luxueuses et tronquées, la capitale impériale est bien moins une « ville » qu'un royaume de bâtisses inachevées et d'échafaudages tentaculaires. Certes, la cité en construction a déjà attiré dix mille personnes, séduites par les conditions climatiques clémentes et la présence impériale. Certes, l'impératrice Ælia et le gouvernement s'y sont officiellement installés l'année passée, après huit jours de festivités et de rites grandioses. Mais il reste énormément de travail...

Achevée, Novzargrad sera un modèle d'urbanisme « moderne », avec de larges avenues pavées, des rues harmonieuses et rigoureusement réparties, ainsi que plusieurs innovations inconnues jusqu'alors en Tsovranie (un corps de combattants du feu a été spécialement créé pour prévenir ce fléau. Dans leurs beaux uniformes dorés, ils se pavanent et supervisent l'installation du réseau souterrain de canalisations destiné à apporter l'eau aux quatre coins de la ville).

Mais, selon les architectes nains, il faut compter encore trente ans avant que la cité prenne sa forme définitive. Certains quartiers sont presque achevés, ou en donnent l'impression. D'autres n'existent encore que dans les fantasmes immobiliers des architectes. Ainsi, le visiteur oisif découvrira au fil de ses déambulations un lieu unique de faste et de charmes épars...

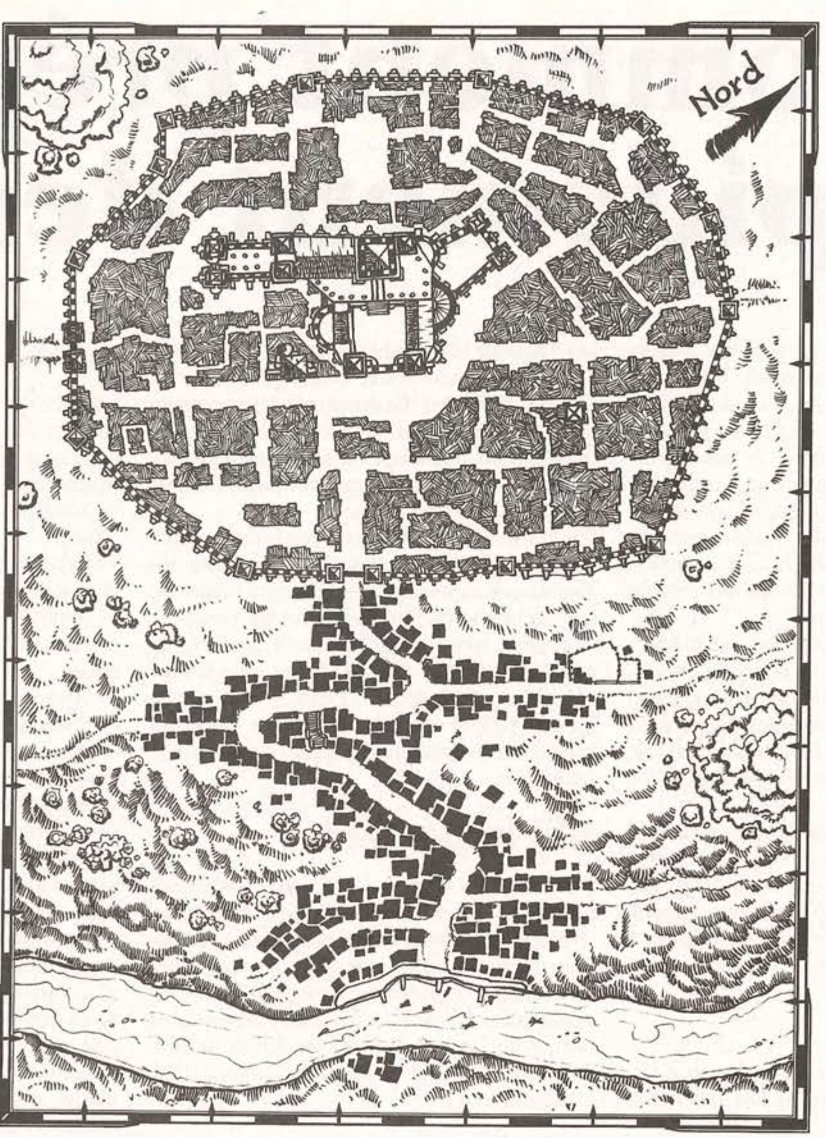
● **Le Palais des Merveilles.** Inutile de préciser que ce dernier est quasiment terminé. Immense ensemble de constructions de roches ocres, blanches et vert d'eau, il est ceint d'une massive muraille finement rehaussée de pointes de cuivre. Certes, il reste quelques finitions à faire (remplacer le pavage provisoire par de vastes dalles de marbre sombre; recouvrir les trois dômes centraux de feuilles d'or; installer de gigantesques bacs contenant les curieux arbres-oracles, une variété d'orangers dont la saveur des fruits est, paraît-il, le reflet du destin : doux et parfumé, la journée s'annonce radieuse; âcre, il vaut mieux rentrer chez soi) mais le gigantesque édifice est déjà fonctionnel. La résidence de l'impératrice et le siège du gouvernement sont installés dans la partie orientale du palais. Ælia apprécie tout particulièrement les Tours d'ocre, un immeuble gracieux hérissé de minarets, élaboré par un architecte althusien : élégantes jumelles d'argile serties de rubis, elles sont exclusivement réservées au repos impérial. Peu d'élus ont pu franchir les hautes portes de cuivre et découvrir le labyrinthe de plates-formes, escaliers et jardins suspendus, baignant dans une lumière artificielle. Certains disent qu'Ælia y entretiendrait un harem d'esclaves raffinés; d'autres que l'impératrice y communiquerait directement avec les dieux... Quoi qu'il en soit, le secret est bien gardé par l'élite des troupes impériales.

Par ailleurs, la tradition tsovranienne veut que le palais soit un lieu de refuge pour la population en cas de catastrophe ou d'invasion. Cependant, la cour intérieure, quoique gigantesque, ne suffirait pas à abriter tout le monde. Aussi, les ingénieurs nains ont creusé un réseau d'abris souterrains, pourvus en eau et en vivres (certaines rumeurs font état de liens entre ces tunnels et la mystérieuse citée naine de Xorjar... Et on rapporte l'existence d'une ligne de chemin de vair réservée à l'impératrice en cas de nécessité,

Us et coutumes

L'inauguration d'une ville ou d'un bâtiment important donne lieu à un rite consistant à brûler des dizaines de mannequins pendus sur les places des cités. Cela afin de les « exorciser » de la présence du patron des voleurs : le baron Krher Mahyer. Malheur à celui qui pénètre dans la ville avant l'extinction de ces feux, car il serait, aux yeux de tous, la réincarnation de ce triste personnage!

nable. On ne compte plus les barges sabotés et les bêtes empoisonnées... Les marchands, ayant besoin des uns et des autres, déploient des prodiges de diplomatie pour empêcher tout ce petit monde de se sauter à la gorge. En pratique, les bateliers transportent surtout les marchandises encombrantes (matériaux pour Novzargrad), les voyageurs et les objets fragiles. Les caravaniers, eux, se chargent des denrées périssables et des livraisons à l'intérieur des terres. Mais toutes ces dissensions pourraient bien disparaître avec l'extension du chemin de Vair, moyen de transport rapide et fiable et dont l'exploitation tente les associations de commerçants qui viennent de déposer le projet d'une Société de Néotransport par Chemin de Vair.



Plan de Zargrad

Travakgorod

Située assez loin dans les Nouvelles Terres, Travakgorod n'est pas à proprement parler une ville. C'est le principal point de rendez-vous entre les colons et les tribus nomades de l'arrière-pays. Pour le voyageur non prévenu, le premier regard est impressionnant. Quatre collines symétriques, parfaitement régulières, surgissent de l'interminable plaine. Distantes de plusieurs kilomètres, elles sont reliées par ce qui, de loin, semble être une muraille gigantesque. De plus près, on se rend compte que c'est une banale et modeste palissade. En revanche, elle enclôt une surface supérieure à celle de Zargrad et de Novzargrad réunies!

A l'intérieur, il n'y a... presque rien! Pendant la moitié de l'année, on n'y trouve que quelques tentes, qui paraissent minuscules dans cette immensité. A part les colons installés dans les forts construits au sommet des collines, et quelques trappeurs qui résident là en permanence, il n'y a personne. Les choses changent au début de l'automne. Les uns après les autres, arrivent les clans nomades et leur bétail. Tout ce monde s'installe à l'intérieur de l'enceinte. En moins d'un mois, la plaine déserte se couvre d'un grouillement de tentes multicolores, peuplé de milliers de nomades, sans oublier les aurochs, les moutons à poil long, les chevaux... Juste avant que l'hiver ne commence pour de bon, arrivent les marchands. Ils viennent des colonies des Nouvelles Terres, mais aussi de Zargrad et d'Ourouks. Les nomades représentent un marché exceptionnel pour toutes les denrées produites par les sédentaires. Les six mois d'hiver se passent en discussions, en négociations et en interminables veillées (sources de légendes et d'aventures). Les nomades arrangent mariages et alliances. Les marchands, s'ils font preuve de patience et de diplomatie, peuvent faire des affaires en or. La routine est parfois rompue par de grandes chasses au rhinocéros. Une fois tous les dix ou quinze ans, les éclaireurs rencontrent une bande d'orques. Au printemps, tout le monde s'en va, jusqu'à l'automne suivant.

Parmi les résidants plus ou moins permanents, se trouve le voïvode Presjarvski, qui commande les quatre forts. Ivrogne sympathique, il a une passion pour les courses de rhâp'stodié : 1,20 m au garrot, ce sont de monstrueuses caricatures de rongeurs dont le chant rappelle un chœur féminin ; redoutables prédateurs lorsqu'ils sont en bande, ils sont capturés par les nomades qui raffolent de ces compétitions. Mais la chance est rarement à ses côtés : il doit environ trente ans de solde aux chefs nomades. Ce détail mis à part, Presjarvski est un bon commandant, qui traite bien les cent hommes placés sous ses ordres. Il a un rêve : faire construire un chemin de vair qui relierait la ville à Zargrad.

Autre personnalité marquante, Stepanov, un trappeur qui considère Travakgorod comme son principal port d'attache. Tout le monde le croit fou. Il affirme avoir découvert des grottes, loin au nord, qui abritent « une ville d'or » peuplée de géants graciles à la peau vert pâle. Curieusement, personne n'est encore aller jeter un coup d'œil là-bas... Il est incollable sur l'histoire de la région. Entre autres choses, il connaît fort bien la légende de l'Ennemi ancien...

Tristan Lhomme et Christophe Debien

illustration : Éric Guttierez

plans : Cyrille Daujean

La légende de l'Ennemi ancien

Travakgorod existe depuis des temps immémoriaux. Anthropologiquement parlant, son existence se justifie par la nécessité d'une zone neutre pour le commerce et le brassage des populations et des cultures. Mais les nomades affirment qu'il s'agissait, jadis, d'une forteresse construite pour résister à l'Ennemi ancien. Ils ont développé toute une saga autour du personnage de Zapor le Grand, qui résista vingt ans aux hordes de l'Ennemi ancien. Actuellement la palissade n'arrêterait pas un attaquant pendant plus de vingt minutes. Mais quand on y réfléchit... ces collines si étrangement symétriques pourraient bien être des tours ensevelies. Et il n'est pas impossible qu'à quelques mètres sous la surface se trouve une forteresse colossale. D'après les nomades, Zapor était un géant. Sa tombe serait quelque part sous la ville... et il est censé revenir à la fin du monde, pour affronter une dernière fois l'Ennemi ancien. Qui sait? Ce duel pourrait bien avoir lieu plus tôt... aux prochaines neiges, peut-être. Quant à la nature de l'Ennemi, elle est assez obscure. D'après les chants transmis par les plus vieux, il s'agirait d'un sorcier géant commandant à des milliers de monstres féroces (qui ressembleraient à des trolls des neiges particulièrement énormes), sans oublier toute une variété de créatures écailleuses, griffues et tentaculaires, dont une ressemble de manière frappante à un gros dragon noir...

Caractéristiques pour AD&D2

Stepanov **: Rôdeur niv. 10.**

Presjarvski **: Guerrier niv. 12**

Rhâp'stodié **: Multipliez les caractéristiques des rats géants par 2, voir Bestiaire monstrueux p. 247.**

INSTANTANÉS

L'Herbe des profondeurs

Végétal des grands fonds marins aux vertus propulsives chez certaines créatures aquatiques, il représente une ressource stratégique pour la marine impériale qui dispose ainsi d'un atout considérable sur ses ennemis. Acquise à prix d'or par l'empire sur les marchés officiels, l'Herbe suscite une véritable ruée vers l'or pour les aventuriers de tout poil. Mais si ce commerce peut enrichir en quelques mois, il peut aussi tuer en quelques secondes.
La précieuse algue repose à plusieurs dizaines de mètres sous les eaux du golfe des Eaux fumantes et il faut, pour se rendre sur les rares gisements, plonger en apnée dans des eaux infestées de monstres marins et combattre les nombreux pirates à l'affût. Imaginez la tête de vos PJ s'ils devaient, pour se racheter de quelque faute commise, s'enrôler parmi les pêcheurs d'Herbe !

Neissek la tortueuse

Peu d'informations filtrent de ce haut lieu de la flibuste. Mais un pirate repenti affirme qu'elle est construite à l'intérieur d'une immense carapace de plusieurs centaines de mètres de diamètre. Et il prétend que, jadis, des géants montant de gigantesques tortues de guerre régnaient sur le nord. Les PJ, engagés par un riche marchand, sont chargés de retrouver un de leurs œufs qui reposeraient dans une cité de glace.
Au fait, tout cela ne vous rappelle pas les « élucubrations » d'un certain Stepanov ?



Pour qui sait le prendre, Gorrad le bibliothécaire est une mine de renseignements extraordinaire et ses rayonnages recèlent des secrets plus anciens que Paorn…

tombée, à de sanglantes luttes entre charpentiers et maçons, fondeurs et vitriers. Gare au voyageur séduit par les promesses du Quartier rose (point névralgique de cette ville dans la ville, il doit son nom à la couleur du granit qui a servi à sa construction, et recèle tous les plaisirs que l'argent peut monnayer : dattes hallucinogènes de l'Althusia, Verte Caresse de Krönberg…) car les coups volent bas.

- **Les chantiers** : embryons de quartiers, ébauches de rues, carcasses d'immeubles sont le siège, le jour, d'une activité frénétique. L'ensemble est entièrement recouvert de formidables échafaudages qui s'étalent telles des toiles d'araignée. Gare au visiteur imprudent car, outre les multiples objets qu'il peut recevoir sur la tête, s'est organisé un groupe de voleurs à la tire qui se laissent choir de l'édifice pour dérober prestement bourses et bijoux puis s'enfuient le long des multiples cordes tendues entre les planches.
- **Les ports**. Le port marchand est déjà achevé et connaît une animation croissante, tout comme le quartier d'entrepôts et de tavernes qui l'entoure. En revanche, le futur port militaire est à peine ébauché.
- **La Grande Ceinture**. Le fossé est creusé (il devrait accueillir, dans ses eaux futures, de nombreux spécimens d'une race hybride de shills althusiens… lorsque les naturalistes tsovraniens auront réussi à mettre au point une espèce qui se nourrit d'autre chose que d'Herbe des profondeurs !) et certaines sections sont déjà debout. Mais elle est largement inachevée. Les autorités attendent que la ville soit peuplée pour imposer aux habitants une « taxe exceptionnelle de sécurité ».

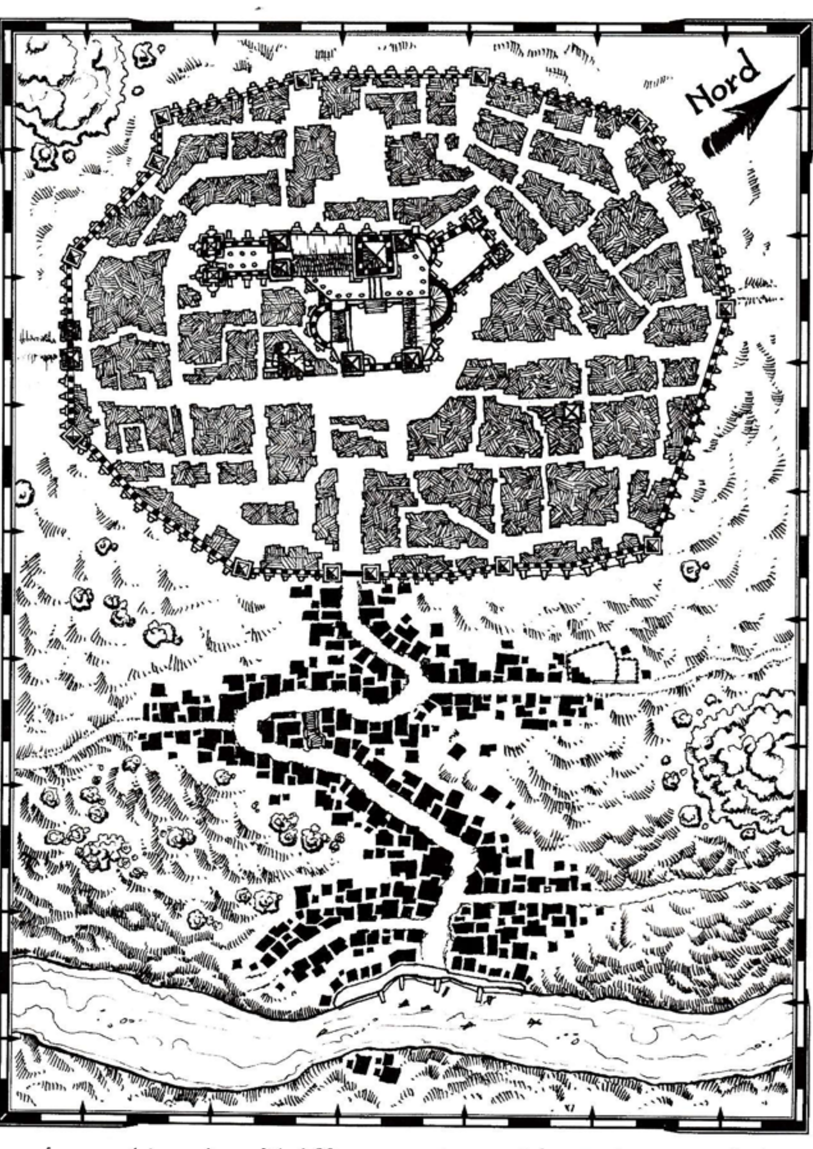
Zargrad : la capitale déchue

L'ambiance y est très différente, quoique tout aussi industrieuse. Contrairement à sa sœur cadette, qui se trouve dans la plaine, l'ancienne capitale se dresse au sommet d'une colline assez élevée. C'est le seul relief à des kilomètres à la ronde. Mais les constructions ont débordé depuis longtemps l'étroit monticule et s'étendent maintenant dans la plaine en contrebas… Les bâtiments y sont presque tous en bois. Les rues sont étroites. L'alimentation en eau pose problème depuis des années… Le fleuve est loin et les puits sont presque tous situés hors des murs. Chaque famille résout le problème à sa façon. Dans la plupart des cas, les enfants ou les domestiques sont chargés d'aller jusqu'au fleuve chercher de l'eau. Les bandits locaux ont donc pris l'habitude de « couper l'eau » aux personnes qu'ils veulent intimider. Selon la personnalité du maître chanteur, le porteur d'eau peut être brutalisé, effrayé, pris en otage ou tout simplement abattu. Bien entendu, cela marche une fois ou deux. Après, la victime prend des mesures… Et on voit parfois des charrettes chargées d'hommes d'armes et de tonneaux descendre jusqu'au fleuve, entourées d'arbalétriers à cheval qui tiennent en respect les passants.
Les principaux bâtiments sont situés dans la ville haute :

- **Le palais désaffecté**. A moitié vide, il est dirigé par le prince Evginiev, un respectable vieillard qui faisait partie des conseillers de l'impératrice. Admirateur sans borne de Boleslas le Velu, il y loge sa vingtaine d'épouses, ses cinquante enfants et une centaine de petits-enfants qui ont peu à peu transformé le palais en un immense terrain de jeu. Très riche, il paye une foule de domestiques et d'ingénieurs nains pour l'élaboration et l'entretien de manèges et d'attractions enfantines. D'habiles conseillers essayent, en vain jusqu'à présent, de le convaincre d'ouvrir le palais au public moyennant quelque contribution… Il va sans dire qu'Evginiev ignore tout de ses concitoyens et a délégué le pouvoir au sombre Mikeliev.
- **La bibliothèque**. Immense rotonde de pierre blanche visible à des kilomètres à la ronde, elle abrite les récits de neuf générations de Tsovraniens. Elle a survécu à une dizaine d'incendies (pas tous accidentels… Depuis, on utilise en guise de signal d'alarme des feubrayes, de petites créatures du froid aux grands yeux globuleux extrêmement sensibles aux fumées qui les font hurler). Tout le premier niveau est un gigantesque scriptorium, où n'importe qui peut venir dicter ses histoires. Les manuscrits sont en libre consultation (après, bien entendu, l'indispensable désinfection). Toutefois, Gorrad le bibliothécaire est un vieil imbécile xénophobe. Si les PJ sont des « étrangers bizarres », il se fera un malin plaisir à « ne pas retrouver » ce qui les intéresse, ou à leur imposer un temps de lecture ridiculement court…
- **Le temple de Zoltan** est aussi la résidence du grand prêtre du culte. C'est un foyer permanent de complots anti-Ælia ; de nombreux conseillers saltharites viennent y donner des leçons d'espionnage de cour, d'assassinats mondains et de subtilités éliminatoires.
- **Le temple de Kyaïla** est un immense hôpital, le meilleur à des milliers de lieues à la ronde.
- **Le reste de la ville** est composé de tranquilles résidences et d'échoppes, avec, de loin en loin, une auberge cossue. *L'Aurochs furieux* est l'une des plus célèbres. C'est aussi le quartier général de la bande d'Ar-Velej le Tonitruant. Bien entendu, d'innocents PJ qui chercheraient à réserver à *l'Aurochs* s'entendront répondre que « c'est complet ». Il faut être des amis d'Ar-Velej ou employer une phrase code d'apparence anodine pour pouvoir y loger… Cela dit, il est toujours possible que les PJ tombent sur un employé négligent (ou myope), ou donnent le mot de passe par hasard. Évidemment, ce genre de quiproquo peut les plonger dans des ennuis sans fin…

La ville basse est coupée en deux par la route qui relie le Salthar à la côte. Au nord se trouve le domaine des caravaniers, au sud celui des bateliers. Ces deux honorables corporations sont en concurrence directe sur presque tout le parcours et se haïssent de manière parfaitement déraison-

nable. On ne compte plus les barges sabotés et les bêtes empoisonnées… Les marchands, ayant besoin des uns et des autres, déploient des prodiges de diplomatie pour empêcher tout ce petit monde de se sauter à la gorge. En pratique, les bateliers transportent surtout les marchandises encombrantes (matériaux pour Novzargrad), les voyageurs et les objets fragiles. Les caravaniers, eux, se chargent des denrées périssables et des livraisons à l'intérieur des terres. Mais toutes ces dissensions pourraient bien disparaître avec l'extension du chemin de Vair, moyen de transport rapide et fiable et dont l'exploitation tente les associations de commerçants qui viennent de déposer le projet d'une Société de Néotransport par Chemin de Vair.



Plan de Zargrad

Travakgorod

Située assez loin dans les Nouvelles Terres, Travakgorod n'est pas à proprement parler une ville. C'est le principal point de rendez-vous entre les colons et les tribus nomades de l'arrière-pays. Pour le voyageur non prévenu, le premier regard est impressionnant. Quatre collines symétriques, parfaitement régulières, surgissent de l'interminable plaine. Distantes de plusieurs kilomètres, elles sont reliées par ce qui, de loin, semble être une muraille gigantesque. De plus près, on se rend compte que c'est une banale et modeste palissade. En revanche, elle enclôt une surface supérieure à celle de Zargrad et de Novzargrad réunies !

A l'intérieur, il n'y a… presque rien ! Pendant la moitié de l'année, on n'y trouve que quelques tentes, qui paraissent minuscules dans cette immensité. A part les colons installés dans les forts construits au sommet des collines, et quelques trappeurs qui résident là en permanence, il n'y a personne. Les choses changent au début de l'automne. Les uns après les autres, arrivent les clans nomades et leur bétail. Tout ce monde s'installe à l'intérieur de l'enceinte. En moins d'un mois, la plaine déserte se couvre d'un grouillement de tentes multicolores, peuplé de milliers de nomades, sans oublier les aurochs, les moutons à poil long, les chevaux… Juste avant que l'hiver ne commence pour de bon, arrivent les marchands. Ils viennent des colonies des Nouvelles Terres, mais aussi de Zargrad et d'Ourouks. Les nomades représentent un marché exceptionnel pour toutes les denrées produites par les sédentaires. Les six mois d'hiver se passent en discussions, en négociations et en interminables veillées (sources de légendes et d'aventures). Les nomades arrangent mariages et alliances. Les marchands, s'ils font preuve de patience et de diplomatie, peuvent faire des affaires en or. La routine est parfois rompue par de grandes chasses au rhinocéros. Une fois tous les dix ou quinze ans, les éclaireurs rencontrent une bande d'orques. Au printemps, tout le monde s'en va, jusqu'à l'automne suivant.

Parmi les résidants plus ou moins permanents, se trouve le voïvode Presjarvski, qui commande les quatre forts. Ivrogne sympathique, il a une passion pour les courses de rhâp'stodié : 1,20 m au garrot, ce sont de monstrueuses caricatures de rongeurs dont le chant rappelle un chœur féminin ; redoutables prédateurs lorsqu'ils sont en bande, ils sont capturés par les nomades qui raffolent de ces compétitions. Mais la chance est rarement à ses côtés : il doit environ trente ans de solde aux chefs nomades. Ce détail mis à part, Presjarvski est un bon commandant, qui traite bien les cent hommes placés sous ses ordres. Il a un rêve : faire construire un chemin de vair qui relierait la ville à Zargrad. Autre personnalité marquante, Stepanov, un trappeur qui considère Travakgorod comme son principal port d'attache. Tout le monde le croit fou. Il affirme avoir découvert des grottes, loin au nord, qui abritent « une ville d'or » peuplée de géants graciles à la peau vert pâle. Curieusement, personne n'est encore aller jeter un coup d'œil là-bas… Il est incollable sur l'histoire de la région. Entre autres choses, il connaît fort bien la légende de l'Ennemi ancien…

Tristan Lhomme et Christophe Debien

illustration : Éric Guttierez
plans : Cyrille Daujean

La légende de l'Ennemi ancien

Travakgorod existe depuis des temps immémoriaux. Anthropologiquement parlant, son existence se justifie par la nécessité d'une zone neutre pour le commerce et le brassage des populations et des cultures. Mais les nomades affirment qu'il s'agissait, jadis, d'une forteresse construite pour résister à l'Ennemi ancien. Ils ont développé toute une saga autour du personnage de Zapor le Grand, qui résista vingt ans aux hordes de l'Ennemi ancien. Actuellement la palissade n'arrêterait pas un attaquant pendant plus de vingt minutes. Mais quand on y réfléchit… ces collines si étrangement symétriques pourraient bien être des tours ensevelies. Et il n'est pas impossible qu'à quelques mètres sous la surface se trouve une forteresse colossale. D'après les nomades, Zapor était un géant. Sa tombe serait quelque part sous la ville… et il est censé revenir à la fin du monde, pour affronter une dernière fois l'Ennemi ancien. Qui sait ? Ce duel pourrait bien avoir lieu plus tôt… aux prochaines neiges, peut-être. Quant à la nature de l'Ennemi, elle est assez obscure. D'après les chants transmis par les plus vieux, il s'agirait d'un sorcier géant commandant à des milliers de monstres féroces (qui ressembleraient à des trolls des neiges particulièrement énormes), sans oublier toute une variété de créatures écailleuses, griffues et tentaculaires, dont une ressemble de manière frappante à un gros dragon noir…

Caractéristiques pour AD&D2

Stepanov **: Rôdeur niv. 10.**
Presjarvski **: Guerrier niv. 12**
Rhâp'stodié **: Multipliez les caractéristiques des rats géants par 2, voir Bestiaire monstrueux p. 247.**

Comment préparer rapidement des PSJ



Oui, je sais, j'ai le même problème que vous quand je crée des personnages pour mes scénarios : c'est un peu long. Car s'il est normal de consacrer trois quarts d'heure (il y a pire !) à créer celui d'un joueur qui prend son temps pour concocter le héros qu'il incarnera pendant un maximum de parties, il est hors de question que le MJ passe autant de temps sur chaque second rôle de son aventure.

Il est toujours possible d'attribuer des niveaux en fonction de l'idée que l'on se fait du personnage-sans-joueur (PSJ) en question, mais le grand nombre de Talents dans *Mega* fait qu'on peut alors sans s'en apercevoir lui attribuer trop de caractéristiques élevées ou pas assez, en s'éloignant du cadre des règles.

Et un joueur pourrait trouver étrange qu'un PSJ décrit comme stupide et mou soit meilleur que lui en Marchandage parce que vous n'avez pas voulu mettre des scores trop bas à votre figurant. Voici donc un petit guide qui vous aidera à n'accorder à chaque PSJ que le minimum de temps qu'il mérite.

Petit rappel

Le niveau d'un personnage dépend de trois facteurs : les Traits de base, la table des Activités et le Hobby.

Les Traits de base, dont on déduit des niveaux, qui se combinent entre eux pour donner le « niveau potentiel maximum » du personnage dans chacun des Talents, c'est-à-dire le niveau qu'il pourrait atteindre, avec ses capacités intrinsèques, s'il pratiquait chaque talent chaque jour pendant plusieurs heures.

Comme ce n'est évidemment pas le cas, la table des Activités indique des malus dans tous les Talents que le personnage, selon son métier ou son occupation la plus fréquente, est censé faire souvent, très peu ou pas du tout. La valeur de ces malus est rappelée sur l'écran, sous le titre « Modificateurs activité ». Enfin, le Hobby permet de remettre quelques points dans des Talents autres, sans aucun rapport avec l'activité principale.

PSJ important

Parmi vos PSJ, il y en a toujours qui méritent tout de même une fiche détaillée, car ils interviendront souvent et dans des situations variées. Pour ne pas y consacrer trop de temps lors de l'écriture du scénario, il est possible de les « dégrossir », en laissant les finitions pour plus tard. Pour ceux-là, utilisez les fiches de PSJ, en fin de volume des règles cartonnées (Descartes Éditeur).

Traits

Pour déterminer leurs Traits de base, il faut d'une part estimer leur niveau général (de très faible à très fort) et leur tendance (plutôt physique ou plutôt cérébral). On répartit alors un nombre de points variable :

Très faible : 70 points
Faible : 90 points
Moyen (ou spécialisé) : 110 points
Fort : 120 points
Très fort : 130 points
Exceptionnel : 150 points

Les niveaux de trait valant la moitié de ce trait, il est inutile d'attribuer à un PSJ des valeurs impaires ; ce serait autant de points gaspillés puisqu'il n'est pas destiné à progresser par l'expérience comme un personnage-joueur (PJ).

En prenant pour exemple le personnage faible, on va donc lui attribuer 90 points : en mettant simplement 10 dans chacun des Traits psychiques et 8 dans chacun des Traits physiques s'il est faible/cérébral, ou bien l'inverse s'il est faible/physique. Pour le préciser sans trop chercher la complication, on peut alors retirer deux points dans un Trait pour le mettre dans un autre de la même catégorie. La table de Valeur des Traits, en haut de l'écran, rappelle à quoi correspondent ces chiffres.

Talents

L'astuce, pour gagner du temps dans le remplissage des Talents, consiste ensuite à en calculer quelques-uns de significatifs :

Aptitudes

— Acrobatie, donne une idée de son agilité maximum.
— Baratin, de ses qualités en psychologie de base et sa vivacité d'esprit, sa répartie, son culot.
— Grimper, indique plus généralement sa capacité à un effort prolongé en interaction avec le milieu.
— Manipulation, donne son habileté manuelle.
— Pister, sa capacité à analyser le décor.
— Remarquer détail ; un seul score suffit si les cinq sens sont équilibrés.

Connaissances

Contrairement aux PJ, un PSJ doit rarement enquêter. Calculez donc uniquement les connaissances qui risquent de servir dans ses interactions prévisibles avec les Megas :

— Combat, s'il peut être directement confronté aux personnages.
— Conduite, si une poursuite est possible, donne sa capacité à utiliser tout véhicule qu'il connaît dans des conditions anormales.
— La connaissance la plus proche de son métier, de son domaine (ex. : Chimie ou Physique, ou encore Construction pour un ingénieur), afin de voir où il se situe : est-il un spécialiste, ou ses capacités le limitent-elles à un niveau d'exécutant.
— La connaissance la plus éloignée de son métier (malus à -7) : sa rapidité de compréhension l'amène peut-être à un niveau non négligeable, même loin de ses préoccupations principales.
— Une connaissance hors de son domaine (pour notre chimiste : Équitation) pour apprécier son niveau dans des activités liées à la culture générale.
— Enfin, les niveaux dans son milieu habituel et dans celui qui lui est le plus étranger.

Pour finir, déterminez son score en Taille, qui fournit sa vitesse, et sa Résistance au Transfert. Le résumé ci-contre rappelle les niveaux de Traits utilisés dans les calculs (ou parfois les scores).

PSJ sans importance créé sur le pouce

Certains PSJ ne vont apparaître que cinq minutes dans votre scénario, et vous n'allez pas leur consacrer plus de temps. Dans ce cas, il faut directement leur attribuer des niveaux, sans passer par le calcul. Vous pouvez alors suivre les indications ci-après, en sachant qu'elles ont tout de même été déduites de personnages tirés selon les règles.

Fiche minimum de création de PSJ

Acrobatie	**D, R, A**
Baratin	**D, E**
Grimper	**F, C, A**
Manipulation	**D, A, P (ou Toucher)**
Pister	**I, P**
Remarquer détail	**D, P**
Spécialité du métier	**D, V, I, malus 0**
Antipode du métier	**D, V, I, malus -7**
Un talent de culture générale	**D, V, I, malus -4**
Milieu le mieux connu	**D, P, malus 0 ou -2**
Milieu le plus mal connu	**D, P, malus -4 ou -7**
Initiative	**D, R**
Attaque	**F, D**
Parade	**F, R**
Esquive	**D, R, A**
Lancer	**A, F**
Score Taille	**petit 6, moy. 10, assez gd 14, grand 18, très gd 24**
Vitesse en m/rnd	**[(score Réflexe + score Taille) / 4] x6**
Points de vie	**V, F, C**
Résistance au Transfert	**[score (et non pas niveau) en I, V, M] x 2**





En utilisant plutôt la fiche de groupe de PSJ, notez uniquement les Talents nécessaires pour votre personnage (entre autres ceux de la liste du paragraphe précédent), en restant dans les limites indiquées ci-dessous.

Faible, pas malin

70 points
Traits physiques à 8 et psychiques à 6.
Rien au-dessus du niveau 3.
Aptitudes : 6 au niveau 3, le reste au niveau 1*.
Connaissances : 2 au niveau 3, le reste au niveau 1.
Combat : tout au niveau 3 si son activité impose des combats ou rixes, sinon 1. Initiative 1.
PVie 3/1/1
Vitesse 18 m/rnd
Lancer 4
Rt 36
C'est vraiment le personnage chétif ou affaibli et particulièrement stupide, éventuellement un enfant en bas âge peu éveillé.

Très faible, assez malin

90 points
Traits physiques à 6 et psychiques à 12.
Rien au-dessus du niveau 6.
Aptitudes : 2 au niveau 6 (spécialité, psychologie), 4 au niveau 4 (Baratin, Comédie, Discrétion...), 8 au niveau 2 ou 3, le reste au niveau 1*.
Connaissances : 3 au niveau 5 (milieu, spécialité), 4 au niveau 3 ou 2, le reste au niveau 1.
Combat : tout au niveau 3 si son activité impose des combats ou rixes, sinon 1 ou 2.
PVie 3/1/1
Vitesse 18 m/rnd
Lancer 3
Rt 72
Souvent assis ou bougeant avec effort, mais l'esprit alerte, c'est le vieux marchand dans son échoppe.

Faible, très malin

120 points
Traits physiques à 8 et psychiques à 16.
Rien au-dessus du niveau 8.
Aptitudes : 5 au niveau 8 (spécialité, psychologie), 6 au niveau 5 (Baratin, Comédie, Discrétion...), 6 au niveau 2 ou 3 (bricolage), le reste au niveau 1 ou 0 (gros effort physique).
Connaissances : 3 au niveau 8 (milieu, spécialité), 4 au niveau 6, le reste au niveau 2 ou 0.
Combat : tout au niveau 4 si son activité impose des combats ou rixes, sinon 1 ou 2.
PVie 5/2/1
Vitesse 24 m/rnd
Lancer 4
Rt 96
Son aspect physique reste chétif, et un tel personnage peut selon les cas passer inaperçu ou inspirer le mépris. Son visage ne laisse passer que les émotions qu'il choisit d'exprimer, et son intelligence et son instinct en font un dangereux interlocuteur. C'est un bon espion, un enquêteur impitoyable, ou un cadre administratif de haut niveau, un bailli peut-être.

Assez fort, pas malin

100 points
Traits physiques à 12 et psychiques à 8.
Rien au-dessus du niveau 6.
Aptitudes : 8 Talents physiques ou perceptifs au niveau 5 (Acrobatie, Dissimuler...), 8 au niveau 2 ou 3, le reste au niveau 1.
Connaissances : 1 au niveau 6 (spécialité), 8 au niveau 4 ou 5, le reste au niveau 1 ou 2.
Combat : tout au niveau 5 si son activité impose des combats ou rixes, sinon 2.
PVie 5/2/1
Vitesse 30 m/rnd
Lancer 6
Rt 48
Le gros bras grande gueule standard, plus ou moins combatif selon son emploi principal. Ce peut être un garde type, mais pas un militaire entraîné.

Moyen, moyen

100 points
Traits physiques à 10 et psychiques à 10.
Rien au-dessus du niveau 6.
Aptitudes : 8 Talents spécifiquement rattachés à l'activité au niveau 5 (pas Grimper, ni Endurance), 6 au niveau 2 ou 3, le reste au niveau 1.
Connaissances : 1 au niveau 5 (métier), 2 au niveau 4 ou 3, le reste au niveau 1 ou 2.
Combat : tout au niveau 3, plus une spécialité au niveau 5 si son activité impose des combats ou rixes, sinon 1.
PVie 5/2/1
Vitesse 30 m/rnd
Lancer 5
Rt 60
Ni bon ni mauvais, il est correct dans ses activités habituelles (en général son métier et son hobby unique), et médiocre ailleurs. Le passe partout sans histoire.

Fort, malin

130 points
Traits physiques à 14 et psychiques à 12.
Rien au-dessus du niveau 7 sauf combat.
Aptitudes : 8 Talents physiques ou perceptifs au niveau 6 (Acrobatie, Dissimuler...), 8 au niveau 2 ou 3, le reste au niveau 1.
Connaissances : 1 au niveau 7 (métier), 8 au niveau 4 ou 5, le reste au niveau 1 ou 2.
Combat : tout au niveau 5 si son activité impose des combats ou rixes (7 ou 8 si professionnel), sinon 3.
PVie 6/3/1
Vitesse 30 m/rnd
Lancer 6 (7)
Rt 72
Sous ce portrait équilibré et efficace, vous pourrez mettre aussi bien le PSJ sympathique qui dépanne les Megas de temps en temps, que l'adversaire à ne pas négliger car polyvalent et capable aussi bien de performances physiques honorables que de psychologie à leur égard. Si ses plus hauts Talents ne sont pas en bagarre, et si seul il ne représente pas une grosse menace, il en va autrement s'il y en a quatre ou cinq autres comme lui... Par contre, si c'est réellement un sportif et un bagarreur (valeurs entre parenthèses), il peut surpasser le portrait ci-dessus de 2 niveaux en combat et initiative, et de 1 niveau en lancer. S'il y en a plusieurs de ce type, la différence de puissance devient sensible. Ce peut être un militaire efficace.

Très fort, pas malin

120 points
Traits physiques à 16 et psychiques à 8.
Rien au-dessus du niveau 6.
Aptitudes : 10 Talents physiques ou perceptifs au niveau 7 ou 8 (Acrobatie, Dissimuler...), 8 au niveau 2 ou 3, le reste au niveau 1 ou 0 (Baratin, Contact...).
Connaissances : 2 au niveau 6 (métier), 8 au niveau 4 (liées au métier), le reste au niveau 0 ou 1.
Combat : tout au niveau 7 si son activité impose des combats ou rixes, sinon 4.
PVie 8/4/2
Vitesse 48 m/rnd
Lancer 8
Rt 48
La brute au front bas. Il n'est pas forcément brise tout : souple et perceptif, il fait aussi un bon acrobate ou grimpeur. Mais il ne faut pas qu'il se mêle de la conversation.

Très fort, très malin

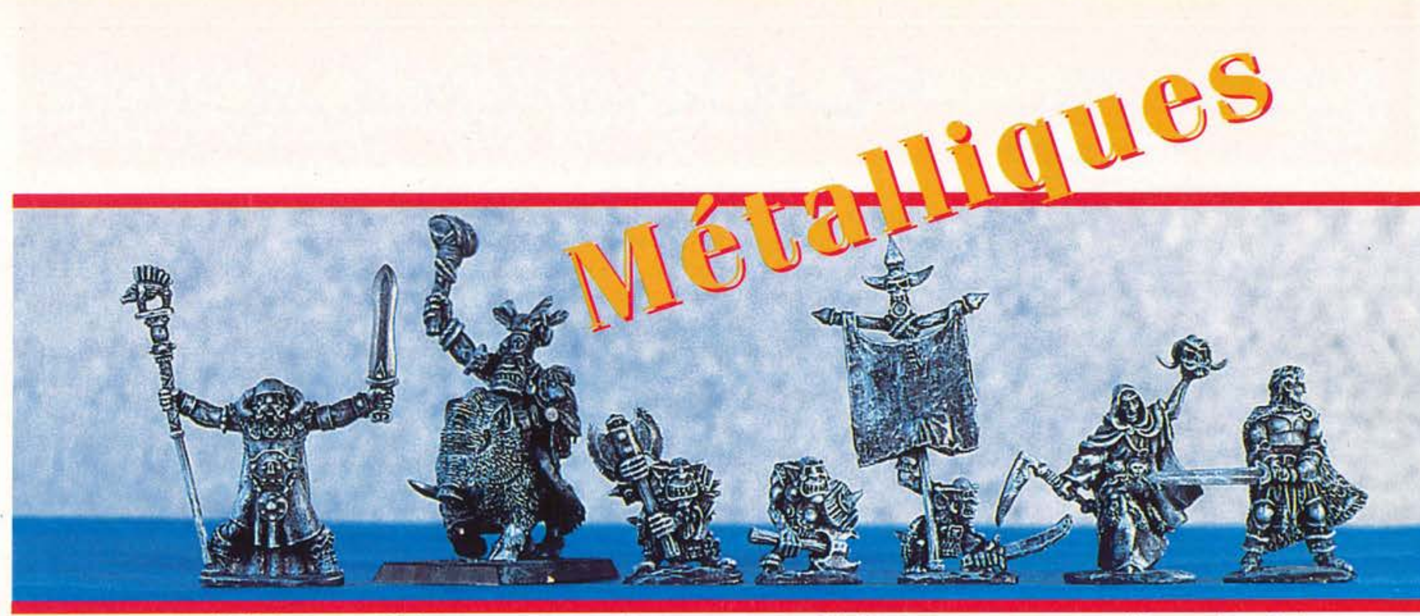
150 points
Traits physiques à 16 et psychiques à 14.
Rien au-dessus du niveau 9.
Aptitudes : 11 Talents physiques ou perceptifs au niveau 7 ou 8 (Acrobatie, Dissimuler...), 8 au niveau 3 ou 4, le reste au niveau 1 ou 0 (Baratin, Contact...).
Connaissances : 4 au niveau 7 (métier), 8 au niveau 5 (liées au métier), le reste au niveau 2 ou 0.
Combat : tout au niveau 8 (ou 10) si son activité impose des combats ou rixes, sinon 5.
PVie 8/4/2
Vitesse 48 m/rnd
Lancer 8 ou 9
Rt 84
C'est le commando, le professionnel. Un Mega n'a sa chance contre lui que grâce à l'entraînement de la Guilde, qui rétablit l'équilibre des niveaux.

Personnage affaibli

Dans votre scénario, les Megas vont peut-être rencontrer des personnages affaiblis (pertes physiques ou intellectuelles dues à une maladie, une drogue, ou un effort prolongé), comme cela peut être le cas avec des prisonniers qu'on libère, des naufragés qu'on secourt. Si ces PSJ sont appelés à disparaître de l'histoire avant d'avoir commencé à récupérer, pensez-y dès le calcul de leurs caractéristiques : plutôt que de les créer sous leur forme normale, pour ensuite les jouer avec des malus, considérez-les directement comme des PSJ faibles ou très faibles. Cela vous évitera notamment une petite gymnastique intellectuelle, si un Mega veut se transférer dans un tel PSJ, pour recalculer sa résistance au transfert actuelle.

Didier Guiserix

** Il peut même avoir quelques Talents à -1.*



Chef barbare Harlequin — *Chef orque sauvage sur sanglier Citadel* — *Gobelins Harlequin* — *Nécromancien et barbare EM Diffusion*

Magic ! Partout on parle de ce jeu de cartes, et l'univers ludique est envahi par ce phénomène qui dépasse de loin les prévisions. Tel un célèbre petit village, seuls les figurinistes se croyaient à l'abri de l'envahisseur. Mais qui aurait pu prévoir que paraîtraient un jour des figurines pour Magic ? Et depuis, je cherche désespérément un Bird of Paradise...

Nouveautés

CITADEL MARAUDER

La diffusion des bateaux pour *Man O'War* dans de superbes blisters (en exclusivité pour la France !) s'est accompagnée d'une notable baisse des prix, et toute la gamme va ressortir progressivement, au rythme de parution des suppléments en français.
Mais revers de la médaille, les nouveautés se font rares pour le reste de la gamme. On notera tout de même le retour des chevaucheurs de sanglier orques sauvages (avec l'état-major). Les sangliers sont hélas en plastique ; mais il faut avouer qu'une fois peints, on ne voit pas la différence. La gamme des mort-vivants continue à s'étoffer avec un nécromancien sur manticore. Pour *Warhammer 40,000*, sortie des araignées spectrales et d'un magnifique avatar eldar ainsi que d'un capitaine Blood Angel.

EM DIFFUSION

Après de longs mois d'absence, voilà cette sympathique petite marque française de retour, avec quelques figurines plutôt réussies : un grand démon avec sa fourche (très beau), deux combattants dont les vêtements d'inspiration grecque peuvent donner des idées à certains (des soldats lunars par exemple), un vampire, un vieux sorcier, un nécromancien et enfin, un superbe barbare avec épée qui n'est autre que le petit frère de « l'homme au faucon », célèbre figurine de cette marque nantaise.
Nous avons certes attendu longtemps, mais la qualité est de nouveau au rendez-vous.

FENRYLL

Le moins que l'on puisse dire c'est que Thierry Crabouillet ne se tourne pas les pouces longtemps, car à peine trois mois après la sortie de sa fabuleuse auberge, voilà qu'il récidive avec un temple de même qualité : moulage très propre, murs gravés sur les deux faces...
Son seul défaut reste son prix, mais tout comme l'auberge, vous avez la possibilité de l'acheter par morceaux, et donc d'étaler votre dépense. D'autres saynètes de ce type seraient en préparation, commencez donc à engraisser votre tirelire !
Enfin, notez que la série des mini dragons s'enrichit périodiquement de nouveaux membres, de plus en plus loufoques, pour notre plus grand bonheur.

GRENADIER

Comment faire pour ne pas se répéter pour la xième fois quand Copplestone sort de nouveaux blisters pour *Future Warrior* ? Car ce n'est pas la dernière livraison qui fera varier mon vocabulaire !
Deux gangs sont au programme : un groupe de nanas et un de bikers (cinq figurines différentes à chaque fois). Parmi elles, quelques-unes sont à ranger parmi les plus belles de la série. Chacune possède son originalité, par son look, la justesse d'une attitude ou la richesse des petits détails.
En 15 mm, la gamme s'étoffe d'un chariot de guerre orque, d'un canon nain (il faut bien résister aux chars orques !) et de chevaliers humains que l'on pourrait mêler sans trop de problème à des figurines historiques de même taille.
D'autres références sont sorties, parmi lesquelles je vous recommande les deux aventuriers de la série Fantasy Legends, ainsi que le petit dragon et son trésor, qui forment une saynète charmante.

HARLEQUIN

Voici venir un petit nouveau sur le marché de la figurine. Cette marque de Nottingham devrait lancer son premier raid contre nos portefeuilles dès la mi-juin. Les premières références devraient se composer de nains, elfes, mort-vivants, Celtes et Saxons. Avec, en guise de cerise sur le gâteau, douze magnifiques gobelins de Kevin Adams lui-même, qui semble ne plus s'arrêter de graver depuis son départ de Citadel.

HEARTBREAKER

Lorsque j'ai débusqué l'info, vu la date de l'annonce, j'ai cru à un poisson d'avril. Eh bien non, c'est vrai : les premières figurines pour *Magic : The Gathering* (le jeu de cartes !) devraient déjà occuper les vitrines de votre boutique préférée.
Au programme de cette première fournée : Hurloon Minotaur, Dark Ritual, White Knight, Guardian Angel, Plague Rats, Goblin King, Elvish Archer, Samite Healer, Holy Armor Knight, Lord of the Pit, Prodigal Sorcerer et Obsianus Golem (et les Goblin Balloon Brigade, c'est pour quand ?). Certes, les figurines sont aussi indispensables pour jouer à *Magic* que les nains de jardin le sont pour une partie de bridge, mais est-ce vraiment important, sachant que le joueur de base de *Magic* a depuis longtemps perdu une bonne partie de son sens critique. Combien craqueront pour Lord of the Pit, faute de l'avoir dans leur jeu ?
Dans un tout autre registre, les premiers orques de Kevin Adams sont disponibles, et de nouvelles figurines pour *Earthdawn* sont annoncées.

PRINCE AUGUST

Comme annoncé dans le numéro précédent, la série Mithril sur Cirith Ungol sortira mi-juin.
Le Salon des jeux de la Porte de Versailles a été l'occasion de rencontrer Chris Tubb (le graveur de la série Mithril) avec qui les conversations se sont prolongées fort tard dans la nuit.
En résumé, le balrog de la Moria est en bonne voie, mais quelques problèmes d'ordre « quasi théologiques » restent à régler car il faut savoir que Chris, très respectueux de l'œuvre de Tolkien, ne fait rien à la légère, pesant et soupesant tous les arguments. Exemple : Le front du balrog doit être assez large pour suggérer sa

A l'éclosion, la dernière couvée Ral Partha révèle de bien curieux oiseaux : un kenku et une liche.





Premier ronin et fomori pour Loup-garou
Ral Partha

Toreador et Nosferatu pour Vampire
Ral Partha

Beauté sauvage et biker pour Futur Warrior
Grenadier

puissance et son animalité, mais c'est aussi une créature remarquablement intelligente, et un front trop large fera penser au crétin des Alpes moyen. Suggérer le côté brute ultra puissante et l'intelligence remarquable est possible en dessinant un crâne très allongé, mais on risque alors de tomber dans de la copie d'*Alien*. Que faire alors, sachant que taille et forme des ailes posent aussi un problème de cohérence avec le récit de Tolkien ? Normalement, réponse chez Mithril avant la fin de l'année. Devraient également voir le jour, une série rassemblant les neuf Nazgûls, Gandalf sur Grispoil, et une saynète sur la mort de Boromir.
Les 54 mm sortiront sans doute cet été, mais les petits veinards membres du Mithril Fellowship ont déjà eu la possibilité d'acquérir (pour une somme modeste) Galadriel dans cette grande échelle.
Enfin, à l'usage des collectionneurs, sachez que les références M215 à M224 et M238 à M246 sont en train de disparaître, pour d'obscures raisons techniques.

RAL PARTHA

Pieux, crucifix et gousses d'ail doivent être le quotidien des sculpteurs de Ral Partha, puisqu'après les vampires de Ravenloft (voir CB 80), c'est au tour de ceux de *Vampire* et de son frère ennemi *Loup-garou* d'être en pleine lumière.
Pour *Vampire*, vous pourrez ajouter à votre collection de clans les Malkavians, les Nosferatu et les Toréador, ainsi qu'une formation de combat brujah (R 643 à 646).
Les lupins se régaleront avec la tribu des Bone Gnawers (R 650 à 652), mais aussi d'infâmes et immondes fomori, le premier Ronin, et Ooralath, créature du Ver (R 647 à 649).
Les grands classiques ne sont pas pour autant oubliés puisque les joueurs d'*AD&D* ayant des personnages originaux vont enfin pouvoir exhiber fièrement leur figurine : barbares berserk, guerriers orientaux, chasseurs de primes, gladiateurs, demi-orques et guerriers avec hache viennent en effet de faire leur apparition (R 632 à 637).
Et tous ces vaillants guerriers pourront affronter de nouveaux monstres : une nouvelle manticore en pleine action, trois kenkus (superbe race d'homme-oiseau), une bulette (enfin !) et, pour terminer, une liche qui vaut à elle seule le détour vers le magasin le plus proche.

Les textes sont de François Décamp
Les jolies photos (et en couleur !) sont d'Olivier Vignes.
Les peintures sont de Grégoire Matzneff, Mireille et François Décamp.

Viens faire un tour dans la ruelle, je te montrerai mes grandes dents !
(Ral Partha)



Mithril : Le mythe M 16

Depuis quelques années déjà, la série Mithril de Prince August rencontre un énorme succès, et de très nombreux figurinistes ou amoureux de Tolkien prennent plaisir à la collectionner. Les plus acharnés arrivent à reconstituer la quasi-totalité de la série, mais peu arrivent à trouver la M 16.

Épuisée dès le début, cette femme ranger est devenue l'unique pièce manquante de beaucoup de collections. D'où des tarifs sans commune mesure avec la valeur originale de la pièce : vendue 13 F à sa sortie, elle se négocie actuellement entre 300 et 1000 F. Mieux que le meilleur des placements boursiers !

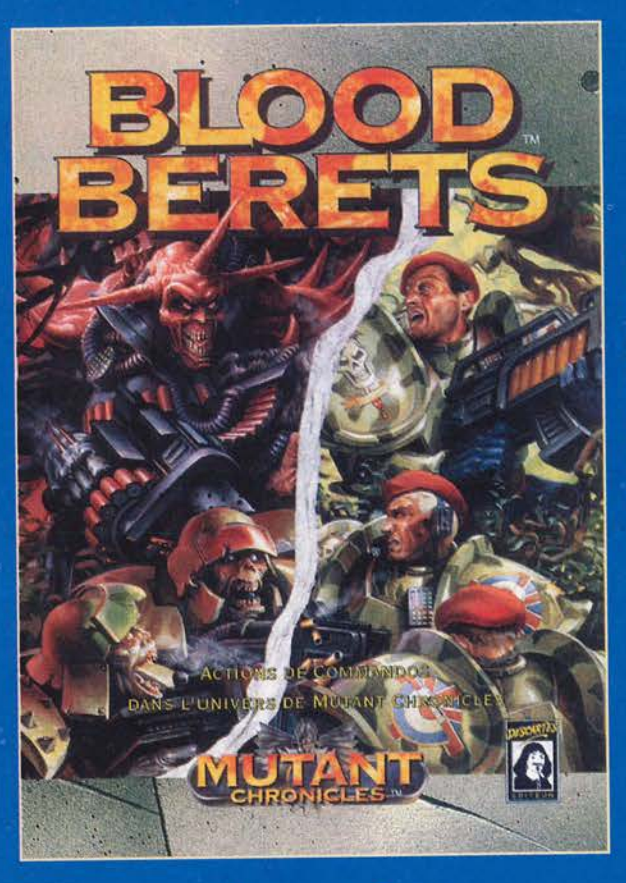


Mon seul rival, c'est Aragorn...

Pour la petite histoire, sachez que c'est un défaut de fabrication (la figurine se brisait au niveau des chevilles) qui obligea Prince August à la retirer du marché, car trop peu d'exemplaires pouvaient être commercialisés. De plus, seul le marché européen fut livré en M16, celle-ci ayant déjà disparu à la sortie de la série aux États-Unis.
De quoi faire perdre la tête à certains collectionneurs. Mais méfiance, des petits malins sont allés jusqu'à fabriquer de fausses M16 !

Casus Belli est heureux de vous l'offrir en photo, et vous déconseille d'ouvrir un compte en Suisse pour y déposer gobelins, elfes et autres dragons de plomb. La vraie richesse des figurines, c'est le plaisir qu'elles procurent.

Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.



Blood

Affronter des hordes de monstruosités de l'espace ou des escouades de marines caparaçonnés vous tenterait bien, mais jusqu'ici cela signifiait mettre le doigt dans un engrenage qui hérissait votre porte-monnaie. Vraiment complet dès la première boîte, *Blood Berets* vous permet enfin de goûter aux joies des jeux de combat tactique avec figurines...

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
La simplicité du système de règles.

On regrette
Le manque d'originalité du thème.

Background

Le monde de *Mutant Chronicles**, qui sert de background à *Blood Berets*, est dirigé par quatre grandes corporations : Capitol, Bauhaus, Mishima et Imperial. L'une d'elles a malencontreusement libéré une force maléfique, les Légions obscures, qui risque de compromettre l'existence de la race humaine. Pour leur barrer la route, il faut leur opposer ce que le XXVIe siècle a de mieux en matière de troupes d'élite. Les Blood Berets sont les meilleurs soldats de la corporation Imperial. Tous sont sélectionnés avec soin sur la base de leur expérience et de leurs compétences. Les premiers jours au camp d'entraînement sont très éprouvants mais ce n'est rien par rapport à ce qui les attend dans les jungles vénusiennes ou dans les cavernes contrôlées par les Légions obscures.

Les Blood Berets sont équipés de treillis camouflés et d'armures décorées de la même façon. Chaque soldat dispose d'un microphone qui lui permet de rester en contact avec ses camarades. Les marines normaux sont équipés du fusil d'assaut Intruder et d'un pistolet Aggressor tandis que les spécialistes du combat au contact disposent d'une tronçonneuse et d'un pistolet-mitrailleur Hellblazer. Une escouade comprend en général quatre soldats normaux, un marine médecin et spécialiste du combat au contact ainsi qu'un sergent lui aussi spécialisé dans ce type de combat. Le nom des Blood Berets leur vient du célèbre béret rouge qui est remis à chaque jeune soldat à son entrée dans l'unité.

Les Blood Berets ne sont pas les seules unités à lutter contre les Légions obscures. Les rangers de la jungle de Bauhaus sont les unités d'élite d'une des plus grandes corporations de l'espace connu. Chaque einsatzgruppe (groupe d'assaut) est constitué de deux coordinateurs tactiques en hovercraft, un chef de groupe, six soldats réguliers, deux soldats équipés d'armes lourdes, un tireur d'élite, un technicien de combat et un droïde de combat.

En face, les Népharites sont les principaux leaders des Légions obscures. Ils dirigent des groupes de Légionnaires mort-vivants. Bien que ces troupes soient les seules décrites dans ce jeu, les Légions obscures sont constituées de nombreuses unités, telles que les Razides, les Ezogoules et les Centurions. C'est par millions que les Légionnaires se rassemblent sous la bannière de l'Obscurité.

La Symétrie obscure est la source même de la puissance des Légions obscures. Les Népharites canalisent leurs pouvoirs maléfiques à travers ce champ de puissance. Les unités hérétiques sont initiées à la Symétrie obscure par les entités supérieures et les fidèles, au sein de la hiérarchie des Légions.

Les Légions obscures se réfugient dans de grandes citadelles, dignes reproductions de la Citadelle de Néron, celle qui instille une peur glaciale dans le cœur de l'Humanité. Les citadelles remplissent plusieurs fonctions : elles servent d'avant-postes aux frontières du Mal ; elles procurent également un retranchement contre les forces ennemies et font office de bases, camps d'entraînement, prisons, chambres de torture, bibliothèques et temples mystiques.

Ouverture de boîte

La boîte, format classique de chez Descartes Éditeur, contient seize figurines en plastique : huit marines de l'unité des Blood Berets (les gentils ou, du moins, les moins méchants) et huit créatures abominables issues d'une dimension chaotique (les méchants). Ces figurines mesurent 30 mm de haut et ne sont pas très bien sculptées. Mais ne doutons pas qu'une fois peintes elles seront bien plus belles que des pions en carton.

La zone de jeu est constituée de neuf petits plateaux double face (une face représente un labyrinthe de couloirs et l'autre une forêt inextricable et exotique) qui ne sont pas assez grands à mon goût. Non pas que cela gêne le bon déroulement de la partie, mais parce que les figurines exigent de vastes surfaces de jeu pour être spectaculaires. Cela permet au moins de jouer sur la table du salon sans avoir à sortir plusieurs rallonges ou à émigrer en direction de la table de ping-pong.

On trouve également une planche de pions en couleur très bien réalisée. Les pions sont clairement dessinés et agréables à manipuler. Ce sont des marqueurs qui permettent de noter tout ce qui peut se passer durant une partie.

Enfin, c'est sans aucun doute l'élément le plus luxueux de toute la boîte, il y a de très belles cartes à jouer en couleur, qui représentent aussi bien les acteurs du combat, les armes qu'ils utilisent que les pouvoirs magiques dont ils peuvent disposer. Jouer avec un matériel de cette qualité est un vrai plaisir.

Les règles du jeu sont présentées dans un petit livret format A5 joliment illustré et fort bien traduit. Elles sont claires et rapidement assimilées. Un débutant pourra comprendre le principe du jeu en moins de trente minutes.

En conclusion, le matériel est complet et permet de jouer dès que la boîte est ouverte. Pas besoin de courir à la recherche de papier et de crayons ou après une boîte d'extension qui contiendrait du matériel bien entendu optionnel mais presque obligatoire pour jouer. A noter cependant la présence d'un groupe de combat Bauhaus qui ne peut être représenté qu'avec des figurines à acheter séparément. Mais ne craignez rien, vous avez largement de quoi faire avec ce que contient le jeu de base.

Berets

Principes de jeu

Le but du jeu est, en général, de détruire les forces adverses tout en progressant vers son objectif (prisonniers à délivrer, tunnels d'entrée à repérer, etc.), mais les joueurs peuvent rapidement créer leurs propres scénarios. Le jeu lui-même est basé sur trois principes très faciles à comprendre : les actions, les jets de compétence et le déplacement stratégique.

Les actions

Au début de chaque tour, on place, dans un récipient opaque, un pion d'initiative pour chaque figurine en jeu. On tire ensuite à tour de rôle un pion qui indique quelle figurine peut agir. Ce n'est pas très original (ce principe est utilisé dans de nombreux wargames et en particulier dans le jeu de plateau *Platoon* de Avalon Hill), mais cela fonctionne parfaitement : le tour de jeu est fractionné et personne ne peut savoir ce qui va se passer. Idéal pour représenter le chaos d'un combat futuriste.
A chaque fois qu'une figurine est désignée pour agir, elle dispose de trois actions à réaliser : porter une attaque (au contact ou à distance) ou se déplacer de trois cases compte comme une action. Ce n'est pas plus difficile que cela.

Les jets de compétence

Chaque fois qu'un personnage tente une action, on consulte sa petite carte signalétique et on essaie de réaliser un jet de 1d20 inférieur ou égal à la valeur de la compétence utilisée. Si le jet est réussi, l'action est réussie. Dans le cas contraire, l'action échoue. C'est, encore une fois, simple et efficace.
A noter que les cartes servent également à tenir compte des blessures subies par les personnages et ce, encore une fois, d'une façon particulièrement simple : lorsqu'un personnage est blessé on retourne sa carte et, à part découvrir sa trombine franchement balafrée, on peut se rendre compte que ses compétences sont réduites de façon importante. Blessé une nouvelle fois, la sentence est plus dure : le personnage est mort ! Notez cependant que les grands méchants de l'histoire, les terribles Népharites, ne sont blessés qu'après deux coups et ne meurent qu'après en avoir encaissés quatre. Coriaces les bestiaux ! Chaque personnage dispose d'une armure qui réduira la compétence de « dommages » de chaque arme au moment où il faudra déterminer si une attaque vient de blesser ou non sa cible.

Le déplacement stratégique

Le joueur qui incarne le défenseur dispose d'une petite carte qui représente le plan de jeu dans sa totalité et c'est en déplaçant des pions face cachée qu'il regroupe ses forces, tend des embuscades et tente de protéger les objectifs dont l'attaquant doit s'emparer.
Les règles sont encore une fois de plus très simples (la plupart des pions ne peuvent se déplacer que d'une « case stratégique » à chaque tour) et permettent au joueur qui défend de s'amuser autant que l'attaquant (et Dieu sait que ce n'est pas toujours le cas dans ce type de jeu). Ce principe oblige donc l'attaquant à avancer un peu à l'aveuglette et rend le principe de reconnaissance presque aussi important que celui de la force de frappe brutale. Encore une notion très rare dans ce type de jeu.

Quelques petites options

Le jeu de base se résume à cela, mais le livret de règles (qui comprend une trentaine de pages) offre, passé les quatorze premières consacrées au cœur du jeu, de nombreux autres scénarios ainsi que des règles avancées très sympathiques et tellement simples qu'elles peuvent être utilisées dans leur totalité quelques parties seulement après l'ouverture de la boîte.

Dans la jungle

Alors que le scénario de base décrivait le combat des Blood Berets dans des couloirs malfamés et humides, le second leur fait prendre l'air (et quel air !). La jungle où ils viennent de poser le pied n'est pas des plus accueillantes et l'ennemi est toujours là.
Le but du jeu est de découvrir des entrées de tunnels sans sauter sur les mines qui parsèment cette forêt exotique. Certains marines disposent pour cela de scanners qui leur permettent de repérer les dangers. Gageons qu'ils tiendront rapidement à rejoindre les galeries du premier scénario… S'ils survivent.

Règles avancées

Ces règles permettent de prendre en compte nombre d'options auxquelles les joueurs n'avaient pas accès dans le jeu de base.

Action de réserve et déplacement fractionné. Un pion d'initiative tiré du bol et représentant un marine peut être conservé pour être joué plus tard. Les Blood Berets ne sont pas des fous furieux et peuvent ainsi agir avec plus de concertation. Le déplacement fractionné permet de se déplacer, de tirer et de revenir ensuite se cacher sans que l'adversaire n'ait pu intervenir.

Échecs et réussites critiques. Tout résultat de dé égal à 1 est une réussite critique alors que tout résultat de dé égal à 20 est un échec critique. A chaque type d'action correspond un échec et une réussite spéciale. Les armes à distance peuvent s'enrayer ou exploser, les armes de contact pouvant, quant à elles, blesser leur propriétaire.

Médecin. Un des Blood Berets (Hawkes pour ne pas le nommer) est un médecin qui peut tenter de guérir ses compagnons sous le feu de l'ennemi. Quand on sait que ce cher camarade est aussi un spécialiste des armes de contact, on ne peut qu'espérer sa présence dans tout groupe de combat qui souhaite remporter la victoire.

Angle de vue. Dans les règles de base toutes les figurines pouvaient prendre pour cible tout personnage dans leur ligne de vue. Désormais, les personnages doivent être orientés dans la case qu'ils occupent afin de déterminer s'ils peuvent ou non voir les ennemis qui les entourent. C'est certainement la règle avancée la plus complexe, mais aussi la plus passionnante, à mettre en œuvre.

Visée, couverture et destruction des murs. Les personnages peuvent aussi prendre leur temps pour toucher leur cible et recevoir des malus lorsque leurs cibles sont partiellement protégées par des murs ou par d'autres figurines. Une des armes des Blood Berets permet aussi de traverser les murs. Encore une arme pleine de finesse.

Les pouvoirs magiques. Les Népharites dont je vous ai déjà parlé (vous savez, les bestiaux qui ne tombent qu'après avoir été touchés quatre fois) peuvent disposer de pouvoirs magiques aussi puissants que rares (jamais plus de cinq pouvoirs par personnage parmi les dix disponibles).

Liste d'équipement

Les quatre dernières pages du livret de règles décrivent toutes les armes utilisées par les Blood Berets ou par les forces du Mal. Cela donne un aperçu de tout ce qui peut faire mal dans ce monde cruel. Certaines armes sont plutôt conventionnelles (pistolets, fusils et lames de combat en tous genres) alors que d'autres sont franchement originales (les armes biotechnologiques fourmillent dans les rangs des Népharites).

Au rapport

Blood Berets n'est pas un jeu original, ni dans son thème, ni dans son système de jeu, mais il a le grand avantage d'être totalement jouable dans sa version de base (c'est-à-dire avec la seule boîte que je viens de décrire). De plus, les mécanismes de jeu sont, justement parce qu'ils ne sont pas originaux, très faciles à comprendre et à mettre en œuvre. C'est donc aussi un jeu pour permet aux débutants de découvrir les jeux de combat futuristes avec figurines sans trop casser leurs tirelires. *Blood Berets* combine la tactique, le sens de l'organisation et, bien sûr, la chance qui pointe son nez de temps en temps. Personne ne devrait être déçu par cet achat, à moins de ne pas aimer ce genre de pratiques ludiques. Et ça, c'est une question de goût…
Je me contenterai d'ajouter une citation typique d'un Blood Beret en mission : « Contaaaaact ! Budda, budda… »

Croc

** Mutant Chronicles est un jeu de rôle suédois actuellement en anglais (édité chez Heartbreaker) mais dont la traduction est programmée chez Descartes Éditeur pour la fin de l'année. Les figurines officielles en plomb sont déjà disponibles et peuvent remplacer les figurines plastique de Blood Berets.*

FICHE TECHNIQUE

Jeu de combat tactique avec figurines dans le monde du jeu de rôle Mutant Chronicles. *Éditeur* : Descartes Éditeur (version originale : Heartbreaker). *Matériel* : plateau de jeu en neuf parties (recto verso), 16 figurines, un plateau de déploiement, des marqueurs, 56 cartes de personnage et d'équipement, un livret de règles avec scénarios (30 p.), 1 dé 20. *Nombre de joueurs* : 2. *Prix* : environ 250 F.



Xhënør

Diplomatie vous ennuie, vous avez offert _Zargos_ à vos petits cousins d'Auvergne et atteint les limites de _Junta_, _Dune_ et _Civilisation_ ? Alors vous êtes mûr pour _Xhënør_, le concentré diplomatique toutes catégories.

Thème et principe

Xhënør est un jeu d'intrigues politiques, où campagnes militaires, bonne gestion économique et respect des lois ont leur importance. Il s'agit de la simulation d'une guerre de succession menée entre les fils (réels, naturels, adoptifs et autres) d'un très vieux et très puissant seigneur-magicien, sur un monde de type médiéval-fantastique. La victoire finale est déterminée non par la quantité d'armées ou la surface de terrain possédée, mais par la capacité à se faire élire un certain nombre de fois (cinq en tout) à la présidence du Conseil xhënøcratique.

Début de partie

La première phase est la mise en place du plateau de jeu. C'est la seule et unique phase du jeu où le hasard intervient. Le monde est divisé en vingt royaumes ayant chacun une capitale et trois ou quatre cités ; les productions de ces différentes villes sont déterminées aléatoirement.

Chaque ville peut produire l'une des quatre ressources que sont la Force (puissance militaire), l'Esprit (cohésion des armées), l'Or (il corrompt et achète tout) et la Voix (prépondérante lors des élections). Dans chaque royaume, la production est obligatoirement diversifiée (une ressource différente dans chacune des villes), et une capitale produit bien sûr beaucoup plus que ses cités. Lors de toutes les tractations, une Voix vaut cinq Ors, et une Force ou un Esprit valent chacun deux Ors.

Ensuite, l'attribution des capitales va se faire dans un ordre déterminé selon une procédure de type « enchères à fond perdu » (voir Focus). A ce stade, il est déjà clair que la Voix est la plus importante des ressources. Posséder une capitale qui en produit est une quasi-nécessité. Or, dans le jeu à six joueurs, seules cinq capitales en sont dotées (ou quatre, à cinq joueurs).

> **Focus**
>
> *Les enchères à fond perdu*
>
> **Chacun mise secrètement le prix qu'il souhaite payer pour obtenir l'objet ou le service proposé. Les mises sont ensuite dévoilées, et celui qui a misé le plus gros l'emporte. Attention : tous les participants perdent leur enjeu, qu'ils aient ou non gagné.**

Un tour de jeu

Le tour de jeu se décompose en plusieurs phases. Première remarque : l'ordre de jeu n'est pas constant, ni les actions simultanées. C'est le président du Conseil xhënøcratique en exercice qui décide, à chaque phase, de l'ordre d'action des joueurs. Il en est le seul juge et, à moins de payer (3 Ors) pour ne pas avoir à s'y conformer, ses frères doivent lui obéir. Il est facile d'imaginer l'avantage que l'on peut tirer d'être premier ou dernier dans certains cas.

Un tour comprend, dans l'ordre : l'annonce du début du tour, la collecte des revenus, le renforcement militaire, les négociations, l'absolution des fautes de chacun (au regard des lois xhënøcratiques), le Conseil xhënøcratique, les mouvements et les combats, l'application des lois, la prise de contrôle des royaumes et l'élimination des joueurs ne remplissant pas certaines conditions. A cela vient se rajouter, tous les cinq tours et avant toutes les autres phases, une fête des mutants.

Les phases

Certaines phases, essentiellement de type militaire ou économique, sont classiques car communes à plusieurs jeux à thème diplomatique, mais il est nécessaire de les détailler :

- **Début du tour** : Trois sortilèges sont tirés au hasard et proposés aux enchères.
- **Collecte des revenus** : Certains sortilèges peuvent procurer des revenus supplémentaires ou permettre de profiter de ceux des autres joueurs.
- **Renforcement militaire** : Classique...
- **Négociations** (15 minutes) : Tout se négocie, de l'ordre de jeu au soutien lors des élections ; c'est aussi le seul moment où des échanges (ressources, armées) peuvent être faits.
- **Examens des fautes** : Le président peut gracier certains de ses frères coupables d'avoir enfreint les lois xhënøcratiques, et chacun peut aussi payer pour faire pénitence.
- **Conseil xhënøcratique** : Chacun mise, de façon secrète, une certaine somme (Voix et Or pour la présidence, toutes ressources pour les sortilèges).
- **Mouvements et combats** : Mobiles ou fixes, selon les capacités de leurs chefs, les armées peuvent être corrompues (avec de l'Or). Les combats sont rapides et meurtriers.
- **Application des lois** : La magie, mal nécessaire, est interdite et punie de tours de « bannissement » (impossibilité de se présenter aux élections), de même que les agressions envers le président. C'est à ce moment seulement qu'est révélée l'identité du prochain président.
- **Contrôle des royaumes** : Une armée dans la capitale contrôle le royaume.
- **Élimination des joueurs** : Pour rester en jeu, il faut posséder au moins un royaume et avoir été élu président au moins une fois avant le tour 8 et deux fois avant le tour 11.
- **Fête des mutants** : Tous les cinq tours apparaissent des mutants. Ces créatures fantasques et non soumises aux lois sont vendues aux enchères.

Complexe mais jouable

Bien entendu, tout ce qui précède n'est qu'un résumé très condensé des possibilités de *Xhënør* et il n'est pas possible de rendre compte ici de tous les mécanismes existants. A noter cependant que tous ces processus, même s'ils sont différents et complexes, s'enchaînent à merveille et aucune ambiguïté n'a été décelée lors des parties de test.

Deux trouvailles rendent le jeu intéressant, d'une part le fait que la séquence de jeu peut être modifiée à tout moment par le président, et d'autre part la notion d'enchère à fond perdu, qui est valable pour toutes les acquisitions sans exception.

Xhënør devrait ravir ceux qui recherchent une nouvelle dimension dans les jeux à caractère diplomatique et uniquement ceux-là. Il est à déconseiller aux débutants qui risqueraient de se trouver perdus dans la complexité des règles et dégoûtés à tout jamais de ce type de simulation, ce qui serait dommage...

André Foussat

> **L'AVIS DE CASUS BELLI**
>
> *On apprécie :* les mécanismes complexes, mais clairement exposés ; les idées originales et autres « inventions » du système de jeu.
>
> *On regrette :* le matériel de jeu d'une qualité moyenne (plateau trop mou et matériel mal adapté) ; les parties très longues (10 heures en moyenne !).

> **FICHE TECHNIQUE**
>
> **Jeu de plateau français, en français. *Éditeur* : Azure Wish Edition. *Auteur* : Thierry Montulé. *Matériel* : une carte couleur 80x60 cm en papier glacé, 4 planches de pions à découper, un livret de règles, une fiche d'aide de jeu. *Nombre de joueurs* : de 5 à 6. *Prix* : environ 340 F.**

Tous les numéros ont un rôle à jouer. Complétez et conservez votre collection.

JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ;
GE : scénario Grand écran ;
Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ;
EdF : Epreuve du Feu ; FJ : Fiche-Jeu ;
PL : Première Ligne
JpC : jeu par correspondance
AdJ : aide de jeu.

NUMÉROS DISPONIBLES

Numéros 26, 30, 31, 32, 33.

35 - Laelith (le numéro original).

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

42 - Les provinces de Laelith - La série Europa - Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + sc.

44 - Star Wars- Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

47 - JeE : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Qui veut la peau du jeu de rôle? Marvel Super Héros et Hawkmoon - la guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts - Figurines : quelle règle choisir? JeE : Caspara 1812.

50 - AD&D 2ᵉ édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).

51 - Hurlements, Athanor - Battletech - The Hunt for Red October, Red Storm Rising - wargames asiatiques (II).

53 - Space 1889 - AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnobelains de Goferfinker(1) - Guerre de Sécession - Axies and Allies.

56 - In Nomine Satanis/Magna Veritas - Les jeux Cyberpunk. - PL(2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, combat aérien (suite).

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell(I) - Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - PL(4) - Murder party : les fleurs du mal - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc. : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRTM.

59 - Torg - JeE : Raphia - Les vikings - Twilight 2000, Sniper! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis - Shadowrun - Fire Team, Air Cave et MBT, tactique moderne au 300ᵉ - base pirate spatiale - Jarandell (fin) - Aristo - sc : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61 - Prédateurs - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. PL(5), Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 - Les Aztèques - Torg - Fantasy Warriors - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal - Akira - Légende Viking - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (1) : Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Voitures des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger .

67 - Bloodlust - Guide de peinture : dioramas - Les catastrophes - PdF. Torg - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RQ, Méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8, Torg.

68 - PdF : INS/MV - Prof. : Hurlements - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - sc. : Rêve de Dragon, AdC, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR : Le Petit Peuple - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Mega III.

71 - EdF : Gurps - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire? Formule Dé : les motos - World Conquest – Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim , Werewolf – Warhammer, Res Publica Romana – La fête médiévale - World in Flames (2) – Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon – Dune , Midway, la Patrie en danger/1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

75 - EdF : Shadowrun 2 - AD&D 2 - PdF : Bloodlust, Just Plain Wargames - FJ : Flash-Point : Golan, Les ailes de la Gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator - Dragon Noir 2 - Profession maître d'équipage - Paorn (2) : Olméria - Test : Que savez-vous du vrai Moyen Âge? - 2 sc. pour Space Hulk - Sc. : Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg, Grand Écran AD&D.

76 - PdF : Hârn - FJ : Gurps Conan, Dark Sun – Tout sur les jeux par correspondance – Battletech – Les raseurs (jeu de rôle) - Paorn (3) & le barrage de Wilsdorf – Étoile Rouge et Croix Noire – Great Battles of History – Sc. ASL – Sc. grand écran Star Wars, JRTM, AdC, AD&D niv.1, Vampire.

77 – EdF : Earthdawn ; Mega III ; For Faerie, Queen & Country – PdF : L'Appel de Cthulhu – Le paintball – Paorn (4) : l'Althusia et Krönberg – 2 scénarios Battletech – FJ wargames : Mustangs, Troubled Waters, Phase Line Smash – Portraits de wargameurs – L'économie de guerre à World in Flames – Les Japonais à ASL – GE : RuneQuest, Magna Veritas, AD&D² niv. 4-6, James Bond 007, Gurps Conan.

78 – EdF : Scales, Rêve de Dragon II, Barbe Noire, Lion of the North – FJ : El Mythico, Austerlitz, Afrika – Roi de ses propres mains – Paorn (5) : les peuples de l'Althusia – Pièges divers – Acheter son premier jeu de rôle – Tableau récapitulatif pour Kursk – sc. Earthdawn, Mega III, Warhammer débutant, Rêve de Dragon et GE : Magna Veritas.

79 - Sc : Scales, Berlin XVIII, ADD, AdC débutant – EdF : Ars Magica, Star Wars 2e, Berlin XVIII 3e, Elric !, WH 40 000, Terrain Vague, Guerre des Héros, Victory in the West, Kampfgruppe P1 – Paorn (6) : l'Althusia, Oljad et carte en poster – Outremondes – Le blues du commanditaire – Comment lire une règle de JdR – Conseils pour Hastings 1066 – Gazette galactique.

80 - EdF : Magic. FJ : Loup-garou, Kult, History of the World, Nemak (JpC). FJ (Wg) : We The People, Breakout Normandy, GD'40, Matanikau, Asia et Africa Aflames. Sc. Shadowrun, Ars Magica, Star Wars, Stormbringer, WH 40,000. GE : Appel de Cthulhu. AdJ : Appel de Cthulhu, cyberpunk. Paorn (7) : la Tsovranie. Petit Capharnaüm n° 14. Destination Aventure : mini sc.

HORS SÉRIE DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes- Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune --Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Advanced Third Reich - Empires in Arms - Interview : Alexandre Adler. JeE : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Accessoires de jeu : feuilles de campagne - Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines : les armées précolombiennes. Wargame et jeu par correspondance. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

ET N'OUBLIEZ PAS NOS RELIURES !

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- **Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI :** ______ **soit** ___ **numéros au prix unitaire de 35 F franco (Étranger : 40 F).**
- **Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI :** ___ **HS n°2 LAELITH (40 F franco - Étranger : 45 F),** ___ **HS n°3 MORCEAUX CHOISIS (40 F franco - Étranger : 45 F),** ___ **HS n°4 GRANDEUR-NATURE (45 F franco - Étranger : 50 F),** ___ **HS n°6 SPÉCIAL SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F),** ___ **HS n°7 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F),** ___ **HS n°8 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F),** ___ **HS n°9 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F),** ___ **HS n°10 SIMULACRES (49 F franco - Étranger : 54 F),** ___ **HS n°11 SANGDRAGON (45 F franco - Étranger : 50 F).**
- **Je commande** ___ **reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).**
- **Je joins mon règlement de** ___ **F par chèque à l'ordre de Casus Belli. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.**

Nom ______ Prénom ______
Adresse ______
Code postal ______ Ville ______

RCS PARIS B 572 134 773

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.



Daimyo

Vous avez dévoré *Shōgun* (le livre), vos partenaires habituels refusent de jouer avec vous aux wargames (vous êtes trop fort pour eux), vous habitez au fin fond de la Lozère (très jolis paysages...) ? Autant de raisons d'essayer *Daimyo*.

Japon 1520 après J.-C.

C'est la guerre ! Et vous seul, Takayama san, daimyo, misérable ver de terre et néanmoins maître incontesté de votre province du Noto, êtes capable de devenir shōgun, général en chef des armées de l'empereur, le dieu vivant parmi les hommes, mille fois honorés soient son nom, sa famille, sa descendance et son chien jusqu'à la septième génération.

Cela, c'est votre avis, vous le partagez et vous en êtes extrêmement satisfait ! Le seul petit problème est que vous n'êtes pas tout à fait le seul à vouloir ce boulot de dans deux ans... Quatorze (!) autres sinistres individus, ayant au départ à peu près les mêmes chances que vous d'y parvenir, sont aussi sur les rangs. Et ils ont tous la ferme intention d'y mettre le paquet.

De la diversité des actions

En début de partie, chaque daimyo possède une province (ou *shoen*), attribuée au hasard, et quelques milliers de soldats (des bushis et des samouraïs). Sur cette province, vivent des villages et des villes, dont les habitants sont en fait à l'origine de vos revenus. Ce sont les impôts, tout le monde connaît, mais ici cela s'appelle *tansen* (pour les villages) ou *myogakin* (pour les villes). Vous devez, avec ces revenus, décider du montant de la solde de vos armées, recruter et entraîner de nouveaux hommes, entretenir (routes, bâtiments, infrastructures et autres...) les villes et les villages, fortifier votre château, éduquer les jeunes gens qui seront vos plus fidèles serviteurs dans un avenir radieux, traiter comme il se doit les moines et prêtres installés sur vos domaines. Ne négligez pas les ordres religieux car ces derniers, souvent détenteurs de méthodes secrètes de combat, pourront vous être du plus grand secours lors de conflits qui ne manqueront pas de se produire dans votre province.

Ensuite, vos soldats, avides de montrer leur bravoure, seront envoyés au combat, avec ou sans votre présence pour les galvaniser, et partiront à la conquête, dans un premier temps, des provinces les plus proches, et par la suite, du reste du pays. Sachez-le, déplacer une armée coûte cher, très cher !

Espionnage et diplomatie

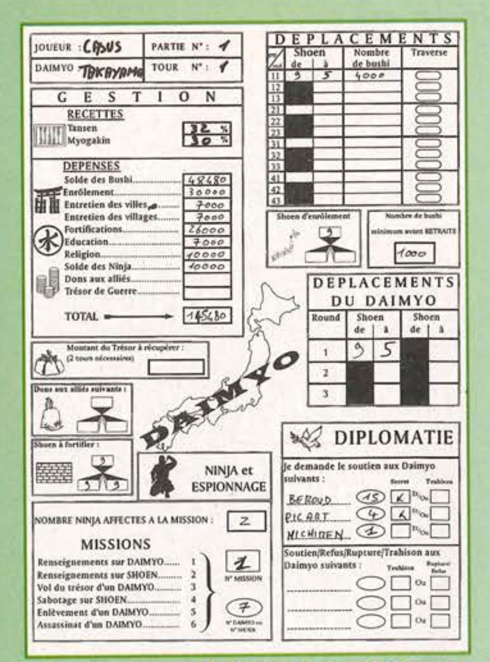
Ce n'est pas tout. Le Japon est le pays des ninjas, ces fantastiques guerriers de la nuit, capables de tout et du reste. Certains travaillent pour vous, et vous pouvez leur confier des missions d'espionnage, de sabotage, d'enlèvement, voire d'assassinat d'un autre daimyo si le besoin s'en fait sentir... Mais attention, ces machines de guerre inhumaines sont hors de prix. Il peut vous en coûter, par exemple, autant pour envoyer un seul ninja en mission d'espionnage que pour déplacer cinq mille soldats d'une province à une autre. De quoi réfléchir...

Finalement, vous pourrez, par un système d'alliances déclarées ou secrètes (et de trahisons, évidemment) établir des liens avec les autres daimyos. Il n'en tiendra qu'à vous que ces liens soient durables ou éphémères. Le résultat final d'une partie dépendra, semble-t-il, de la qualité et du nombre de ces relations privilégiées mises en place avec les autres participants.

Le feuille d'ordres et son revers

S'il est vrai qu'il est agréable de trouver dans un jeu par correspondance une telle diversité d'actions possibles, cet aspect est largement contrebalancé par la difficulté à remplir la feuille d'ordres, qui est le moyen de communiquer toutes ces informations à l'ordinateur qui gère le jeu. Il faut remplir pas moins de 102 champs différents, couvrant tous les aspects, depuis le taux des impôts jusqu'à la diplomatie. Et c'est beaucoup.

Il est possible de donner ses ordres autrement que par courrier, en utilisant le service minitel 3615 Daimyo. Mais là encore, la complexité de la feuille d'ordres fait qu'elle doit être saisie en trois pages différentes (économie, militaire, diplomatie), et si vous



JOUEUR : CASUS — PARTIE N° : 1
DAIMYO : TAKAYAMA — TOUR N° : 1

GESTION

RECETTES

Tansen	32 %
Myogakin	30 %

DEPENSES

Solde des Bushi	48480
Enrôlement	30000
Entretien des villes	7000
Entretien des villages	7000
Fortifications	26000
Education	7000
Religion	10000
Solde des Ninja	10000
Dons aux alliés	
Trésor de Guerre	
TOTAL →	145480

Montant du Trésor à récupérer : (2 tours nécessaires)

Dons aux alliés suivants :

Shoen à fortifier : 9 — 5 — 9

NINJA et ESPIONNAGE

NOMBRE NINJA AFFECTES A LA MISSION : 2

MISSIONS

Renseignements sur DAIMYO	1
Renseignements sur SHOEN	2
Vol du trésor d'un DAIMYO	3
Sabotage sur SHOEN	4
Enlèvement d'un DAIMYO	5
Assassinat d'un DAIMYO	6

N° MISSION : 1
N° DAIMYO ou N° SHOEN : 7

DEPLACEMENTS

	Shoen de	Shoen à	Nombre de bushi	Traverse
11	9	5	4000	
12				
13				
21				
22				
23				
31				
32				
33				
41				
42				
43				

Shoen d'enrôlement : 9

Nombre de bushi minimum avant RETRAITE : 1000

DEPLACEMENTS DU DAIMYO

Round	Shoen de	Shoen à	Shoen de	Shoen à
1	9	5		
2				
3				

DAIMYO

DIPLOMATIE

Je demande le soutien aux Daimyo suivants : Secret / Trahison

BEROUD	15	X	
PICART	4	X	
NICHIREN	1		

Soutien/Refus/Rupture/Trahison aux Daimyo suivants : Trahison / Rupture/Refus

La feuille d'ordres de Daimyo : la remplir n'est pas un jeu d'enfant.

n'êtes pas familier du petit clavier France Télécom, cela risque d'être un peu long... et coûteux.

Les résultats

C'est le point fort de *Daimyo*. Les résultats sont présentés sous la forme de quatre feuilles fournissant l'état actuel du Japon (les possessions de chacun), le détail des événements et des possessions propres à votre daimyo, un récapitulatif global de tous les combats ayant eu lieu dans le pays, et une gazette diplomatique résumant les alliances déclarées existantes ainsi que vos accords secrets. Tout cela est très bien mis en page et agréable à lire.

En plus, Tritel nous gratifie d'un journal interne au jeu, l'*Asahi news*, donnant d'une façon un peu plus vivante que de simples rapports d'activité les informations nippones du moment (en termes de jeu, bien entendu). Ce journal, une simple page format A4, comporte même quelques rubriques de culture générale sur le Japon, tant à l'époque du jeu qu'au XX[e] siècle. Les concepteurs de *Daimyo* ont bénéficié, à la création du programme et certainement encore maintenant, du concours d'authentiques Japonais pour les aider à donner à leur produit un « parfum aux yeux bridés » tout à fait intéressant.

Conclusion

Daimyo vient se ranger dans la catégorie des wargames économico-diplomatiques par correspondance. Il y apporte une richesse et une diversité d'actions qui n'existent pas chez ses concurrents, au prix d'une certaine complexité de la feuille d'ordres. La durée d'une partie est moyenne (pour un jeu par correspondance) et tourne aux environs de 25 tours de jeu, soit à peu près un an. Ses qualités particulières viennent essentiellement du soin pris à concevoir les feuilles de résultats, qui sont claires et agréables, ainsi que de l'aspect culturel qui satisfera tous ceux que le japon médiéval attire.

André Foussat

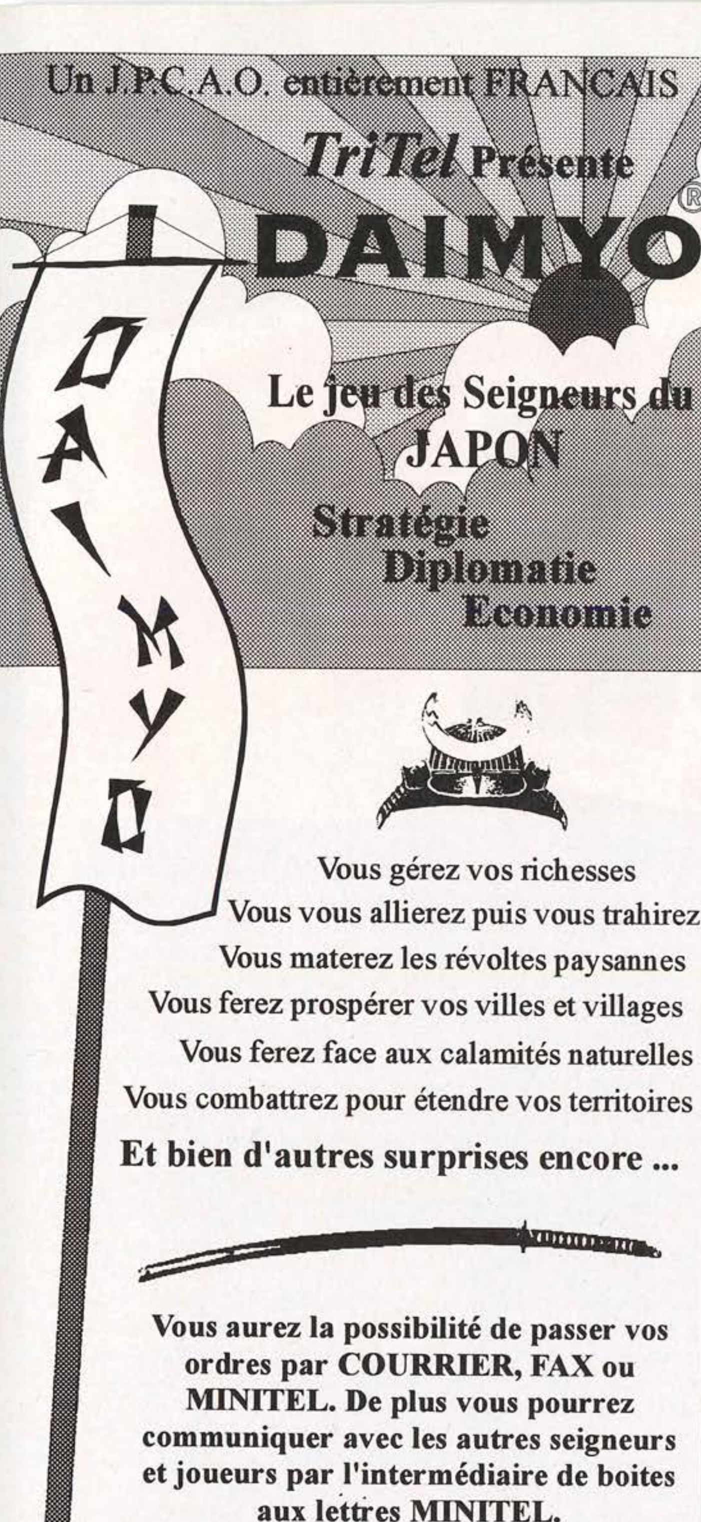
L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : la qualité des feuilles de résultats ; les possibilités d'action ; les informations culturelles sur le Japon.

On regrette : la feuille d'ordres très compliquée (102 champs différents !).

FICHE TECHNIQUE

Jeu par correspondance arbitré par ordinateur, d'origine française. *Type de jeu* : conquête militaire et gestion économique. *Éditeur* : Tritel SARL, BP 931, 75829 Paris Cedex 17. *Présentation des règles* : livret N&B, 56 pages. *Fréquence des tours* : deux par mois. *Durée d'une partie* : environ un an. *Prix* : 35 F (le livret) + 28 F (le tour de jeu), soit environ 700 F pour une partie complète. *Nombre de joueurs* : 15.



3615 DAIMYO

1,27Fr TTC/Mn

Bon à découper et à renvoyer accompagné de votre règlement à

TRITEL
B.P. 931
75829 PARIS CEDEX 17

NOM	**LIVRET DE JEU SEUL ....35 F** ☐
Prénom	
Adresse	**2 MOIS - 4 TOURS .... 112 F** ☐
....	**4 MOIS - 8 TOURS + 1 TOUR GRATUIT ....224 F** ☐
CP ☐☐☐☐☐	
Ville	**6 MOIS - 12 TOURS + 2 TOURS GRATUITS ....336 F** ☐
....	
Téléphone	**Le livret de jeu est offert pour les joueurs s'inscrivant directement. Les frais de port sont inclus.**
Date de Naissance ..../........../ 19.......	

Chèque Bancaire ou CCP à l'ordre de TRITEL SARL

Jouez votre meilleur rôle: celui du futur abonné, fidèle à Casus Belli!



1 an, 6 numéros 175 F	**2 ans, 12 numéros 330 F**
seulement au lieu de 210 F (*) + 1 hors-série en prime (**)	*seulement au lieu de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**)*

Bulletin d'engagement au rôle du futur abonné fidèle à Casus Belli

à retourner à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

Cochez SVP

☐ C43H **Oui**, je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 numéros) pour 175 F seulement au lieu de 210 F (*) + 1 hors-série en prime (**).

☐ C43I **Oui**, je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 numéros) pour 330 F seulement au lieu de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**).

Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli

Nom

Prénom

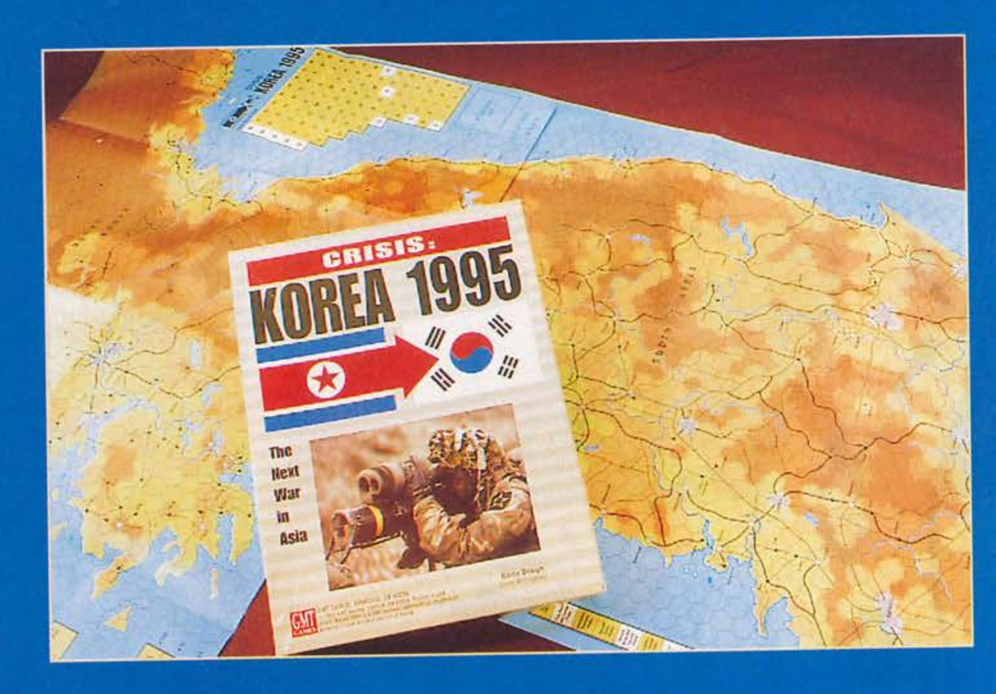
Adresse

Code postal Ville

(*) Prix de vente chez les marchands de journaux. (**) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

RCS PARIS B 572 134 773

CB 81



Il y avait longtemps qu'un éditeur n'avait proposé un jeu sur un conflit contemporain potentiel. GMT Games relève le défi avec *Korea 95*. Sujet : la Corée, un pays qui bouge beaucoup en ce moment et qui suscite des interrogations et des inquiétudes...

Matin calme, dites-vous ?

Il y a quelque dix ans, Victory Games nous régalait d'un jeu intitulé *NATO : The next war in Europe*. Wargame opérationnel bien ficelé, il incorporait – sur la carte du front centre-européen – des règles intelligentes de mouvement et d'autres (beaucoup plus drastiques) sur le nucléaire. Une décennie est passée, et c'est maintenant GMT Games qui nous propose *Korea 1995 – The next war in Asia*.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Le fait qu'il existe un jeu stratégique traitant d'un conflit contemporain potentiel ; l'équilibre ; les trucs (tunnels, forces spéciales...).

On regrette

L'absence du nucléaire ; l'absence de règles politiques (Conseil de sécurité des Nations unies...) ; la micro gestion de l'arme aérienne à cette échelle.

Changement de théâtre, mais pas d'intensité. Le conflit évoqué dans ce jeu serait très proche de ceux imaginés par les stratèges et les états-majors sur le territoire de l'Allemagne à l'époque des euromissiles. Exit la guerre du Golfe : le terrain coréen ressemble aussi peu au désert koweïto-irakien que les côtes du Finistère ne s'apparentent aux plages belges... sans parler de la végétation et des hivers terribles. La guerre qu'on nous présente ici sur un plateau est bel et bien un conflit de haute intensité tel qu'aucun éditeur ne nous en avait soumis depuis bien longtemps. Nostalgie ou prescience ? Voilà ce que nous allons tenter de découvrir.

Déballage

A l'ouverture de la boîte, on découvre du matériel de bonne qualité : deux belles cartes de 55x80 cm, souples mais agréablement imprimées, et très claires (à la *Gulf/Aegean Strike*). On les dispose en L, et elles couvrent toute la péninsule sans oublier une partie de territoire chinois. La surface occupée sur table est importante, et surtout assez longue : la Corée ressemble plus à une banane qu'à une pomme de terre ! Les différences de terrain sont bien représentées, et on est tout de suite saisi par le relief : une importante dorsale qui suit toute la côte est, à des altitudes diverses, un certain nombre de couloirs orientés grossièrement nord-sud, et une étroite plaine côtière à l'ouest. Voilà la scène plantée pour ceux qui ne connaîtraient pas *Korean War*, qui traite de la première moitié (juin 50 - mai 51) du conflit – pardon, de l'opération de police – menée sous la bannière des Nations unies. Les pions sont clairs, la nationalité étant déterminée par le fond du pion, tandis que le bord indique la formation (au sens de rattachement organique et pas de mode de déploiement). Ils portent les classiques indications Attaque/Défense/Mouvement, ainsi qu'une valeur d'empilement et un potentiel d'efficacité. Toutes les unités terrestres font appel à des représentations à base de symboles Otan (dont certains peu courus : attention aux mélanges), les unités navales et aériennes étant illustrées par des silhouettes. On ne descend qu'exceptionnellement au niveau du bataillon. Presque tous les pions sont de niveau brigade ou division : *Korea 95* se situe en plein à l'échelon stratégique, comme le confirment par ailleurs la durée du tour de jeu (trois jours et demi) et la taille des hexagones (12 km). Les règles sont épaisses sans être décourageantes ; aérées, elles se composent de deux livrets de 32 pages, l'un pour les règles de base et quatre scénarios, l'autre pour les règles avancées et cinq campagnes. Le tout est accompagné d'une douzaine de tableaux, jauges et aides de jeu, mais on déplore l'absence d'un plateau de rangement pour les pions, tristement remplacé par une vingtaine de sachets plastiques.

Mécanique

Les règles, pour (relativement) volumineuses qu'elles soient, sont simples et surtout pleines de bon sens. On absorbe sans difficulté les règles de base.

Les tours de jeu comportent un nombre d'étapes variable en fonction de la tournure des combats, la différence provenant de la possession de l'initiative par un des deux camps. Ainsi, ils sont d'autant plus courts que la situation tend à s'embourber sur le terrain. Dans ce cas, le tour de jeu est dit contesté, et comprend alors sept phases (météo, initiative/air/naval, mouvement/combat, réorganisation, renforts/remplacements, détermination de victoire et bilan). En revanche, si un camp dispose de l'initiative (c'est-à-dire qu'il a été le seul à acquérir suffisamment de points d'attribution d'initiative, en fonction d'un plancher défini pour chaque scénario, au cours du tour précédent), une phase de mouvement/combat vient s'ajouter à la séquence de jeu. Ce système de bonus, pas toujours facile à atteindre puisqu'il ne suffit pas de dépasser un certain nombre de points, mais d'être le seul à y parvenir, présente en outre l'avantage d'être réversible, ce qui ne manque pas d'arriver avec l'apport de renforts.

L'empilement mérite une certaine attention au cours de la partie, car il ne se réfère pas au nombre de pions présents dans la case, mais au potentiel d'empilement total qui s'y trouve. Par ailleurs, la notion d'alliance est assez bien gérée : ainsi, les unités sud-coréennes et américaines, qui ont l'habitude de travailler ensemble et d'effectuer des exercices en commun à intervalles réguliers, peuvent être empilées dans la même case ; il n'en est pas de même pour les unités nord-coréennes et chinoises, pour qui le combat côte à côte ne relève que de l'alliance d'oppor-

Korea 95

tunité ou d'intérêt, et pas d'une longue pratique d'intégration.
Le mouvement est dans une large mesure classique, avec gestion de zones de contrôle, comme d'habitude à cette échelle. Ce qui déroute le plus en « arrivant » sur ce théâtre, c'est naturellement la configuration du terrain, très différente de notre désormais classique trouée de Fulda. Il existe cependant quelques hexagones au terrain caractéristique, soit par nature, soit du fait de l'homme. De ce point de vue, la gestion du contrôle des zones urbaines est très bien reconstituée, puisque toute ville, métropole ou installation située sur le territoire de l'adversaire, doit être sous votre botte pour que vos troupes puissent y pénétrer librement. Ainsi, lors d'une première occupation ou après reprise de ce type de terrain par l'adversaire, vous devez effectuer un jet de pénétration/contrôle pour vous y installer. Des règles spéciales existent également pour les hexagones de la zone démilitarisée (de part et d'autre de la frontière), et on notera la présence de marqueurs de tunnels creusés par les Nord-Coréens afin d'accroître leur effet de surprise lors du déclenchement de l'attaque (comme dans *Red Phoenix* de Larry Bond). Du côté du terrain naturel, il faut garder en mémoire que certains hexagones changent de nature selon le climat : ainsi les marais et rizières deviennent-ils du terrain plat durant les scénarios d'hiver, et les tempêtes dégradent-elles l'état des routes d'un cran (une autoroute devient une nationale, une nationale se transforme en départementale et une départementale disparaît purement et simplement, ce qui bloque sur le terrain les unités lourdes). L'aérotransport, le parachutage et l'aéromobilité sont bien entendu de la partie, par le biais de points de transport affectés à des unités terrestres (à pied, naturellement) ; certaines unités disposent cependant d'une aéromobilité organique, et n'opèrent donc pas de ponction dans ce potentiel. La gestion du mouvement et des opérations navales est assez abstraite, puisqu'on considère que le contrôle de la mer, une fois acquis par l'US Navy, ne peut lui être repris ; tout dépend donc du moment où cette flotte l'acquiert. Les débarquements sont naturellement prévus, avec têtes de pont à l'appui, mais leur pratique semble un peu optimiste, surtout si les Nord-Coréens disposent d'armes nucléaires (on aura l'occasion d'y revenir…).
La gestion du combat est assez simple, puisque le soutien (marine, aviation et hélicoptères d'attaque) se limite à un modificateur aux dés dans les règles de base. L'aviation et la marine ne sont d'ailleurs présentes que de manière abstraite, par le biais de points affectés à une mission, sans pions sur la carte. De la même manière, le terrain urbanisé ou assimilé, la présence d'infanterie légère et le mélange de nationalités modifient le résultat des dés. Mais on assiste aussi à des glissements de colonne sur la table de résolution des combats, du fait du terrain, de l'exploitation, de la surprise, mais aussi de l'efficacité des unités. En fait, le jeu prend en compte le différentiel d'efficacité entre l'unité qui va mener l'assaut (même si plusieurs unités du même hexagone ou d'hexagones différents participent à l'attaque) et celle qui va gérer la défense (ici encore, même si elle n'est pas seule). Compte tenu de la taille des hexagones, c'est en effet assez logique que chaque joueur détermine qui va subir le plus l'épreuve du feu. La différence détermine le nombre de colonnes de décalage, dans un sens ou dans l'autre. Les pertes se comptent en nombre de pas (*steps*).
On l'a vu, l'aviation et la défense aérienne sont gérées de manière abstraite, par le biais de points. Les flottes de guerre, elles, n'entrent sur la carte que lorsqu'elles s'approchent des côtes, soit pour un débarquement, soit pour un soutien d'artillerie.
La victoire dépend naturellement du contrôle d'objectifs précis, mais il existe également une possibilité de « victoire automatique » en fonction des résultats déjà acquis et de la résistance plus sociologique que militaire de l'adversaire.
Les forces spéciales ne sont à ce niveau des règles capables que d'infiltration, mais l'effet est assez important pour qu'on ait du souci à se faire lors du passage aux règles avancées.

Les options des concepteurs

Comme bien d'autres, *Korea 95* ne prend toute son ampleur qu'avec l'adoption des règles avancées. Et une fois qu'on y a mis le nez, il est bien difficile de revenir en arrière.
Intervient en effet la notion de formation (matérialisée par la bordure de couleur des pions) qui reproduit la chaîne de commandement, offrant certaines possibilités aux Q.G. et accordant des bonus (notamment en matière de défense aérienne) aux unités respectant l'éloignement maximal.
Apparaît également le bon vieux ravitaillement, avec ses points, ses dépôts et ses diverses pertes de potentiel en cas d'isolement.
L'aviation devient beaucoup plus détaillée, avec allocation d'escadrilles en fonction des types de missions (supériorité aérienne, escorte, *strikes*, suppression des forces antiaériennes ennemies…). Cela justifie une phase de la séquence de jeu entièrement consacrée à l'aviation, pouvant comporter jusqu'à trois étapes de combat air-air (longue portée, moyenne portée et combat tournoyant). De ce fait, les missions de soutien aux forces terrestres ne sont possibles que si les avions survivent aux interceptions et à la défense antiaérienne basée au sol, elle aussi nettement plus détaillée que dans les règles de base. En fait, la gestion de l'arme aérienne n'est pas très éloignée, dans sa philosophie, de celle qui était en vigueur dans *Tac Air*. Donc, que ceux qui la trouvaient déjà déséquilibrée (parce que trop pointilliste) dans ce jeu ne s'étonnent pas si *Korea 95* leur laisse une impression de malaise. En fait, les concepteurs ne cachent pas leur admiration pour *Tac Air*, et accordent une place très importante à la guerre aérienne, notamment au vu des résultats obtenus au cours de la guerre du Golfe. Personnellement, je ne pense pas que l'aviation puisse, sur ce terrain, mener une campagne telle que celle de 1991, car le relief et la végétation tiennent une trop grande place. Mais les propositions de *Korea 95* sont suffisamment souples et claires pour les aménager à l'envie.
Mais le point le plus important demeure les forces spéciales, dont les capacités revêtent d'un coup une portée énorme. A ceci près qu'il ne faut pas nécessairement entendre le terme de forces spéciales sous son acception habituelle. Les missions de ces forces, pour les Nord-Coréens, sont plutôt à assimiler à la notion de *spetsnaz* et d'agents dormants infiltrés depuis plus ou moins longtemps, mais à qui leur objectif a été affecté de longue date et souvent reconnu à intervalles réguliers, qu'à celle de bérets verts capables d'intervenir au débotté. Cela se voit d'ailleurs dans les chiffres, puisque les concepteurs se basent sur un potentiel de 85 000 à 115 000 hommes, alors que les forces spéciales américaines n'atteignent que 45 000 hommes tout compris (c'est-à-dire avec le personnel administratif et non combattant). L'effet principal de ces missions de forces spéciales sera de désorganiser le commandement et, surtout, les capacités de mobilisation des Sud-Coréens. Et, de ce point de vue, on en revient encore aux notions de guerre en Centre-Europe à l'époque des euromissiles.

Les options du critique

Alors, *Korea 95* ne serait-il qu'un ersatz réchauffé, avec un simple décalage à l'autre point du globe, de la guerre telle qu'on l'imaginait il y a dix ans.
Oui et non. C'est partiellement le cas si l'on joue une partie de *Korea 95* sans tirer parti des forces spéciales, en particulier nord-coréennes, car elles constituent un type d'unités qui n'était que rarement pris en compte dans les wargames traitant du Centre-Europe.
Et on s'éloigne d'autant plus de l'idée de « réchauffé » si l'on suit l'actualité. La Corée est en effet une zone des plus chaudes. Depuis plusieurs années, on la trouve dans certains wargames (comme *Thunderbolt/Apache Leader*), ainsi que dans un nombre croissant de simulateurs de vol. C'est dire si les Américains (tout au moins ceux du hobby guerrier) sont sensibles à ce qui peut se passer dans cette portion du globe.
A l'heure actuelle, la tension est élevée (même si elle connaît quelques évolutions en dents de scie) en raison des pesants soupçons sur le programme militaire nucléaire nord-coréen. Le refus du gouvernement de PyongYang de laisser les inspecteurs de l'Agence internationale de l'énergie atomique visiter l'ensemble de leurs installations agace beaucoup de gens, en particulier les Américains, et une étincelle est toujours possible (outre les JT et la presse quotidienne, voir l'article intitulé *Bruits de bottes en Corée*, dans le numéro d'avril de *Défense Magazine*, qui constitue un bon rappel du développement des événements).
Et une bonne gestion du nucléaire et de sa gesticulation manque à *Korea 95*, qui ne prévoit guère que l'existence d'installations de production de matières nucléaires, mais pas d'un potentiel militaire ; à sa décharge, il faut rappeler qu'il a été publié aux États-Unis en 1992. J'ajouterai donc mon grain de sel en introduisant l'éventualité de la possession d'armes nucléaires au sein de l'arsenal nord-coréen sous la forme de quatre charges (gérées sur une feuille de papier distincte). Elles peuvent être expédiées soit par missile sol-sol (avec une limite de portée de 12 hexagones – lanceur Frog), soit par avion (suivant la por- ▷

FICHE TECHNIQUE

Korea 95 est un wargame en anglais
***Éditeur* : GMT Games**
***Échelon* : stratégique**
***Matériel* : 2 cartes de 55x80 cm, 680 pions et marqueurs, 2 livrets de règles de 32 pages chacun, multiples tableaux et aides de jeu.**
***Nombre de joueurs* : 2 en principe ; en fait de 1 à 7, voire plus.**
***Complexité* : moyenne**
***Possibilité de jouer en solitaire* : très bonne**
***Prix* : environ 280 F.**

tée habituelle). L'avion peut naturellement être abattu, pas le missile. Les effets seraient une perte de deux pas pour les troupes non blindées et d'un pas pour les troupes blindées se trouvant dans l'hexagone touché, et la destruction de toute infrastructure (ville, base aérienne, port...).
Toute la question est de savoir comment le nucléaire serait utilisé. Les États-Unis, c'est clair, ne l'emploieraient pas en premier ; à vous de voir s'ils l'utiliseraient en riposte mais, même dans ce cas, cela se ferait uniquement contre des concentrations de troupes nord-coréennes éloignées des villes. L'initiative reposerait en fait ici dans les mains des Nord-Coréens : ils n'auraient aucun intérêt à l'employer sur Séoul ou une autre ville, dont ils convoitent très certainement le potentiel industriel, technologique et financier. Resterait donc les forces adverses. Et tout serait fonction des scénarios. Pour ceux où les Américains sont absents ou ne rentrent qu'en cours de partie, le nucléaire occasionnerait une entrée immédiate. Pour ceux où ils participent déjà, on peut envisager l'augmentation du potentiel aérien de 50 % au bout de deux tours, l'arrivée d'un porte-avion supplémentaire au bout de trois tours, celle d'une MEF de marines au bout de quatre ou, dans le pire des cas, cinq tours. C'est d'ailleurs probablement contre les marines en mer que l'utilisation du nucléaire serait la plus « rentable » pour les Nord-Coréens : pas de retombées sur le territoire, de grosses difficultés pour les troupes terrestres américaines et sud-coréennes du fait d'un manque prévisible de ravitaillement au cours des tours suivants...
Reste à introduire une jauge politique, si vous le souhaitez. Mais surtout, il ne faut pas, à mon avis, utiliser l'option nucléaire lors d'une partie à deux joueurs. Ce qui m'amène à ma seconde proposition : pratiquer *Korea 95* en équipes.
Les concepteurs le prévoient déjà, puisque la boîte indique « de 1 à 4 joueurs ». Mais il est possible d'aller encore plus loin, nucléaire ou pas... La meilleure solution, surtout si l'on veut l'utiliser dans le cadre de l'enseignement, est de prévoir sept intervenants : US Army (y compris hélicoptères), USAF, USN+USMC, Corée du Sud, forces classiques de Corée du Nord, forces spéciales de Corée du Nord, et Chine.

Conclusion

Ce n'est pas seulement dix ans qui séparent *NATO* et *Korea 95*. C'est surtout la fin de la Guerre froide à l'échelle planétaire, une guerre du Golfe dont on n'a tiré que des enseignements superficiels, et l'arrivée du nucléaire dans un pays autarcique et dont le mode de gouvernement tient du clergé régulier.
La Corée est une zone extrêmement instable, où un nombre considérable d'intérêts convergent et s'affrontent. Cette péninsule est chargée d'une histoire souvent douloureuse, et ce bien avant la guerre de 1950.
Korea 95 n'est pas exempt de défauts, même si le système est suffisamment malléable pour qu'on puisse y remédier. Mais c'est surtout le meilleur jeu existant actuellement pour simuler de manière intelligente, à l'échelon stratégique, une guerre contemporaine de haute intensité.
Reste à espérer que nos pions de carton seront les seuls à livrer bataille...

Michel Vineau

Panorama de la presse wargame

• *Command n° 247*, tout comme le numéro précédent, contient un énorme jeu, cette fois sur l'opération Barbarossa de 1941, lorsque les troupes nazies attaquèrent l'URSS. C'est une bonne nouvelle pour ceux qui recherchaient désespérément les deux premiers numéros de ce magazine car ce jeu (*Proud Monster*) en est, en quelque sorte, un « concentré ». Outre le dossier historique consacré au même sujet, on trouvera des articles sur la crise soudanaise (prochaine Somalie ?), les ruses stratégiques des Byzantins (un régal !), un épisode de la guerre du Péloponnèse, et la guerre mexicano-texane de 1835-36.

• *Europa n° 34* contient un énorme scénario consacré à l'offensive sur Stalingrad, et des articles sur l'artillerie ferroviaire allemande, les pertes sur le front russe et les Q.G. de campagne allemands.

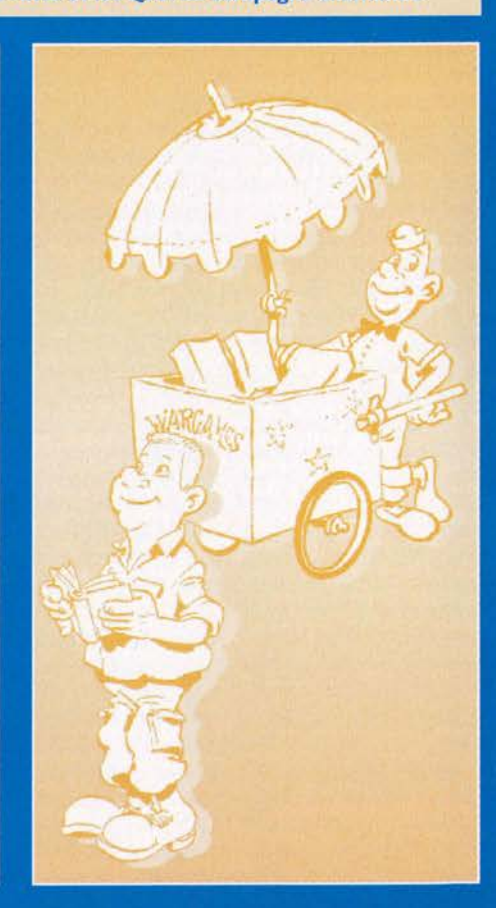
Inspi wargame

• Les éditions Socomer continuent de publier leur série *Les grandes batailles de l'Histoire*, mais la formule diffère maintenant quelque peu puisque, aux côtés d'un thème principal, consacré à une bataille, on trouvera désormais des articles plus courts sur divers sujets de l'histoire militaire. Le n° 25 traite ainsi principalement de la campagne de Tunisie, en 1943, et le n° 26 de la bataille de Hattin, durant les croisades. En outre, le même éditeur publie parallèlement une collection « sœur » : *Les grandes destinées*, dont le premier numéro est consacré au Grand Condé, le vainqueur de Rocroi et l'un des principaux animateurs de la Fronde, au XVIIe siècle.

• La collection « concurrente », *Campagnes et Stratégies*, publiée par les éditions Économica, vient, quant à elle, de lancer quatre nouveaux titres : *Le siège de Mexico* et *La Noche Triste*, qui lui fait suite, content l'extraordinaire et terrible épopée des conquistadores espagnols de Hernan Cortès et la fin tragique de l'empire aztèque. Cela donnera l'occasion de répéter que l'Histoire dépasse bien souvent le fantastique le plus débridé. En outre, cette collection s'est également enrichie d'un volume sur *La campagne de Birmanie*, en 1943, l'une des plus passionnantes mais aussi des plus inconnues de toute la Seconde Guerre mondiale. Elle est aujourd'hui étudiée dans nombre d'écoles de guerre. Enfin, un volume sur *la guerre de Vendée* (1793-1796), outre le fait d'intéresser tous les passionnés de guérilla et des tactiques de lutte anti-insurrectionnelle, apportera un éclairage nouveau sur cet épisode très controversé de la Révolution française.

• Dans la collection Ospreys, signalons la parution du tome 2 (consacré à la cavalerie) sur l'armée du tsar Pierre le Grand, d'un volume sur la garde prétorienne romaine (dans la série Elite), et d'un autre intitulé : *Anglo-Saxon Thegn* (dans la série Warrior), il est tout particulièrement destiné aux joueurs de notre jeu sur la bataille de Hastings.

• Le numéro 4/1993 de la *Revue historique des Armées* contient un dossier qui s'intitule *Défense et Europe*. J'y ai surtout relevé un article sur l'origine des hussards et une analyse comparative (par Philippe Masson, désormais une référence !) des marines française, italienne et allemande de 1919 à 1939.



The Longest Day

le jeu le plus long

Si vous rêvez de simuler le Débarquement, si vous êtes passionné par la bataille de Normandie, si vous disposez d'une pièce entière pour évoluer autour de ce mastodonte, si vous avez un mois devant vous, alors *The Longest Day* est fait pour vous.

Présentation d'un beau monstre jouable

The Longest Day (*TLD*) est un wargame qui permet de simuler les combats qui se sont déroulés en Normandie du 6 juin à la fin août 1944. Sorti en 1980, *TLD* ne manque pas d'impressionner même quatorze ans plus tard. Qu'on en juge : sept belles cartes cartonnées, qui assemblées bout à bout forment plus d'un mètre carré de surface jouable, environ mille cinq cents pions et marqueurs, des aides de jeu qui couvrent à peu près la même surface que la carte... *The Longest Day* n'est vraiment pas un jeu comme les autres. Mais je rassure tout de suite ceux qui ne connaissent pas ce beau wargame d'Avalon Hill, c'est un monstre jouable. L'échelle du jeu est opérationnelle, niveau bataillon et quelques fois compagnie ; un hexagone = 1 km, un tour = un jour. Les pions sont petits mais lisibles et présentent clairement les potentiels d'attaque, de défense et de mouvement. En outre, on peut y lire les informations concernant l'unité (numéro du bataillon, régiment et division, jusqu'au nombre des pièces d'artillerie ou des chars représentés par le pion). La symbolique utilisée étonnera, puisque l'auteur du jeu a choisi la version allemande, qui est d'après lui plus complète que la symbolique Otan. Personnellement je trouve ce choix très discutable, car non seulement c'est faux, mais de plus cela oblige les joueurs novices à un effort de mémoire important pour se souvenir de la signification complexe de ces symboles, et le jeu en pâtit, tout au moins dans les premières parties.

La simulation est soutenue par des règles relativement simples qui ne tiennent que sur vingt-six pages, un record de brièveté, dont trois ne servent que pour le 6 juin. Elles sont pourtant assez complètes et ne donnent lieu qu'à peu d'interprétations. On regrettera toutefois que les exemples soient si peu nombreux (seulement deux, dont l'un est faux !). Les règles sont présentées progressivement, à la façon des concepteurs de wargame de la fin des années soixante-dix. On joue un scénario qui introduit une partie des règles. Le livret est ainsi découpé en six parties correspondant chacune à une phase de la bataille de Normandie (Mortain, Falaise, Opération Cobra, Cherbourg, le 6 juin, la campagne du 6 juin au 31 août 1944).

La séquence de jeu est classiquement divisée en un segment allié suivi d'un segment allemand, sous-divisé en phase de mouvement, phase de mouvement mécanisé adverse, puis combat, dans le déroulement basique. Au fil des scénarios, on ajoute principalement les phases de tir défensif, de renforts et d'appuis aérien et naval.

Il existe deux types de mouvement : un mouvement de combat et un mouvement dit stratégique, réservé aux unités motorisées utilisant les routes, qui permet de doubler leur capacité de mouvement. Dans ce cas, il est interdit de passer dans un hexagone adjacent à une unité ennemie.

La phase de mouvement mécanisé est légitimement placée dans le segment adverse, ce qui simule les mouvements défensifs consécutifs aux avancées offensives de l'ennemi. On peut de ce fait parfaitement reproduire le système défensif allemand qui consistait à créer des réserves de compagnies de chars en arrière du front, afin de les engager là où ça chauffait.

Sur le terrain

Le terrain limite grandement les déplacements, puisqu'à peu près 70 % de la carte sont recouverts par le fameux bocage (combat très meurtrier pour les blindés, pas d'avancée après combat). Inutile d'espérer une percée à la Manstein. Sauf au sud de Caen.

Les zones de contrôle n'existent pas, sauf si une unité se trouve sur une colline : dans ce cas, elle contrôle les six hexagones qui lui sont adjacents. Le but est de donner une grande importance aux hauteurs, importance qu'elles ont effectivement eue (voir les combats du Mt-Pinçon ou de la cote 112). L'un des piliers de *The Longest Day* est la phase de tir défensif. Après les phases de mouvement, l'adversaire peut faire usage de ses unités d'artillerie (campagne, antichar, DCA...) contre les unités en segment. Si c'est une pile de pions, le joueur peut choisir les unités qui seront affectées par le tir. Les résultats du combat n'affectent jamais l'unité d'artillerie en phase, même si celle-ci est adjacente au défenseur. On voit que cette phase est fondamentale, surtout pour un joueur Allemand qui peut se retrouver avec quatre Flak Regiment au contact (à peu près cent pions).

Les combats sont résolus d'une manière assez classique, en divisant la somme des facteurs d'attaque par la somme des facteurs de défense de l'hexagone attaqué. On lance un dé dont le résultat peut être changé par des modificateurs (terrain, association infanterie-blindés...). Les dégâts sont appliqués sous la forme de retraite (un à trois hexagones) et perte de pas, souvent les deux à la fois. On reproduit parfaitement l'usure souvent très lente des unités d'infanterie dans les combats en Normandie, puisque même de puissants rapports de force intrinsèques ont été contre-balancés par des facteurs externes (relief). La plupart des unités (bataillons) disposent de trois pas de perte ; les unités d'artillerie d'un seul (c'est pourquoi il vaut mieux les utiliser en tir défensif). Le dernier pas avant l'élimination complète est représenté par un pion générique dit REM (pour *remnant* : débris). Cet état d'une unité usée jusqu'à la corde fut rare côté allié, les unités étant retirées du front bien avant. En revanche, ce fut un état relativement constant des unités de l'Axe, surtout en ce qui concerne les blindés. Une unité usée peut être remise sur pied grâce au système des renforts. Pendant la campagne, à chaque tour, chaque joueur reçoit de petites unités dites de renfort (*replacement*), blindés ou infanterie, qui lui servent à récupérer un pas par pion de renfort (une unité réduite à l'état de débris a besoin de deux pions pour récupérer complètement). L'artillerie ne bénéficie pas de ce processus.

Le ciel est aux Alliés

L'aviation est simulée de manière assez complète et sans complexité inutile. Mais elle n'existe que du côté allié. On dispose de chasseurs-bombardiers, qui rassemblés par groupes, sont représentés par un grand pion carré portant un chiffre et simulent l'interdiction aérienne. Plus on place de chasseurs, plus l'interdiction est large et s'étend à plusieurs hexagones de distance. Si une unité allemande passe dans un hexagone interdit, elle doit dépenser un point de mouvement supplémentaire. Le joueur Allié dispose aussi de bombardiers moyens dont il peut utiliser les facteurs d'attaque contre des unités terrestres. Enfin, il dispose de six groupes de bombardiers lourds qu'il peut utiliser soit sur la carte des renforts allemands pour en ralentir l'arrivée, soit sur la carte du jeu pour faire un tapis de bombes.

Le joueur Allié dispose aussi d'une très importante artillerie navale, utilisable dans la limite de leur portée.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La grande qualité des recherches historiques ; la simplicité des règles qui ne sacrifient en rien le réalisme.

On regrette

L'absence de la simulation du moral ; la représentation insuffisante de l'ordre de bataille allié ; l'absence de scénario mettant en scène les troupes britanniques.

FICHE TECHNIQUE

Wargame en anglais
***Éditeur* : Avalon Hill.**
***Sujet* : la bataille de Normandie du 6 juin au 31 août 1944.**
***Échelle* : 1 jour par tour ; 1 hexagone = 1 km.**
***Matériel* : une carte en sept morceaux cartonnés (126 x 126 cm), plus de 1500 pions et marqueurs, 5 scénarios et la campagne complète.**
***Temps de jeu* : de 3 heures à un mois. Si vous entreprenez la campagne, comptez trois heures pour préparer tous les pions !**
***Prix* : environ 750 F.**

Le jeu le plus long, oui… mais le jeu le plus lourd aussi ! Prendre la boîte à deux mains.

Le ravitaillement est simulé de façon directe. Au lieu de tracer une ligne imaginaire vers un bord de carte, il est représenté par des pions spéciaux. Au début de chaque tour, chaque camp reçoit son tribut de pions de ravitaillement, modifié par divers facteurs (temps, port artificiel, capture de Cherbourg, activité aérienne). Les pions sont utilisés par les Q.G. de division, et usés dès que combat plus d'une unité de la division. La simulation du ravitaillement est l'un des grands intérêts du jeu, puisqu'on ne dispose jamais d'assez de pions de ravitaillement pour alimenter toutes les divisions en ligne ; il est donc obligatoire de réaliser une véritable gestion prévisionnelle de ce budget, faute de quoi une offensive peut très vite s'essouffler. D'autre part, si vous jouez à plus de deux joueurs, vous pouvez facilement recréer les dissensions qui sont apparues entre les protagonistes de l'époque (j'ai besoin de ce ravitaillement, non c'est moi…).

Comme dit plus haut, les renforts allemands sont activés à certaines dates, puis sont acheminés sur la carte via une schématisation du réseau ferré français. Une unité peut avancer si elle obtient un jet de dé favorable. Cela permet de rendre correctement l'incertitude de l'arrivée des renforts (on connaît la date du départ, mais pas celle de l'arrivée), ainsi que l'arrivée morcelée des différents échelons des divisions.

Un travail d'orfèvre

On ne peut être que frappé par la grande qualité de la réalisation de *The Longest Day*. Les cartes, les pions, les aides de jeu, tout concourt à faire de ce wargame une grande réussite. Du point de vue historique, le travail réalisé est colossal. Tel qu'il est, l'ordre de bataille allemand, n'est trouvable dans aucun livre. Randall Reed, l'auteur du jeu, a entrepris des recherches considérables qui l'ont amené à publier une bibliographie époustouflante (elle occupe cinq pages du livret de règle !).

L'ensemble des techniques de simulation utilisées pour *The Longest Day* rendent bien la nature particulière de ce type de combats.

On n'insistera jamais assez sur le fait que c'est le jeu idéal lorsqu'on est cinq ou six joueurs. Côté allié, trois joueurs : un commandant en chef, un commandant américain, un commandant britannique ; côté allemand, un commandant en chef qui a la haute main sur les panzers, un commandant du front de Normandie, et un commandant de la Luftwaffe (qui dirige les Flak Regiment et les Luftwaffe Feld Divisionen). Dans ces conditions, je vous assure de longues séances de jeu passionnantes.

Les défauts

Comme toute simulation, *The Longest Day* n'est pas exempt de défauts. Ainsi, malgré des notes explicatives très riches, l'auteur a semble-t-il bâclé l'ordre de bataille allié. C'est d'autant plus étrange que la documentation consacrée aux troupes alliées est considérable comparée à celle concernant les Allemands. L'identification des unités est juste, mais leurs forces et leurs faiblesses ont été mal rendues.

D'autre part, l'un des grands absents du jeu, c'est le moral. Aucune règle ne simule cet important facteur de la guerre. Une division peut donc rester en première ligne pendant trois semaines sans en pâtir ; elle peut perdre la moitié de ses effectifs en un combat et pourtant les unités qui restent valides n'en souffriront aucunement ! L'absence de ce paramètre déterminant est un mauvais point pour le jeu.

Un autre problème est lié au fait que toutes les unités sont visibles sur la carte. Impossible de feinter. Au mouvement d'une panzerdivision répondra le mouvement d'une division blindée alliée. Difficile dans ce cas de simuler correctement la bataille de Normandie ! (Mais rien ne vous empêche de modifier la règle…)

Dernier grand absent de ce wargame : la Luftwaffe. Contrairement à une idée fort répandue, la Luftwaffe a été fort active pendant la bataille de Normandie. Les sorties étaient quotidiennes, les cibles principales étant les plages de débarquement (dépôts de ravitaillement et de carburant).

Et si…

The Longest Day est une excellente base pour simuler les fameux *what if* chers à nos amis d'outre-Manche. Que se serait-il passé si Omaha Beach avait été un échec total ? Si Rommel avait été écouté et que les 12 SS Panzer et Panzer Lehr Divisionen avaient été postés près de la mer ? Si Hitler avait été convaincu de la réalité du débarquement en Normandie au lieu de croire qu'il s'agissait d'une diversion ? Vous pouvez simuler tout cela dans ce jeu que je vous recommande chaudement.

D'autant plus que c'est d'actualité…

Pierre Stutin

Inspirations...



Science-fiction Fantastique

Produits dérivés

Les Presses de la Cité avaient publié, en leur temps, les novellisations de la trilogie de *Star Wars* (1). Nous n'avons pas eu les deux autres séries de films prévues au départ, mais un dénommé Timothy Zahn s'est attelé à la tâche de poursuivre la saga avec **L'héritier de l'Empire**, **La bataille des Jedi** et **L'ultime commandement**, qui viennent de paraître chez le même éditeur, space operas aux archétypes indéfectibles qui feront le bonheur des amateurs.

Passons au Fleuve Noir, où la collection Star Trek, apparue l'année dernière, vient d'atteindre son dix-septième titre avec le très dickien **Vulcain !** de Kathleen Sky. Parmi les volumes déjà publiés, j'avoue que ma préférence va à **Spock doit mourir**, de James Blish et à l'excellent **Ishmaël** de Barbara Hambly qui, après *Fendragon* et *Le sang d'immortalité* prouve à nouveau sa capacité à passer d'un genre à l'autre. Il est dommage que (hormis une ou deux tentatives avortées chez de petits éditeurs) ces aventures inédites n'aient pas été publiées plus tôt, à l'époque où la série était diffusée sur une chaîne hertzienne (2). Les Presses de la Cité ne semblent pas s'en préoccuper, puisqu'elles ont commencé la publication en grand format de *Star Trek : La nouvelle génération*, alors que la série TV, pourtant achetée par TF1, demeure inédite sur nos écrans. Vous pourrez ainsi découvrir le nouvel équipage de l'*Enterprise* au dos du **Cœur du démon**, à défaut de les voir sur le petit écran.

Star Trek comme *Star Wars* sont également les vedettes de la sous-série SF de Pocket Junior, puisque celle-ci débute avec **La première aventure de Worf**, inclus dans un cycle intitulé *Star Trek : Starfleet Academy* et **Le gant de Dark Vador**. Le premier constitue un bon roman d'apprentissage pour adolescents, tandis que le second navigue dans les profondeurs de la puérilité. Par contre, la collection Frissons, déclinaison juvénile de Terreur, propose un excellent roman de Clive Barker, **Le voleur d'éternité**, et une sympathique histoire de vampire signée Annette Curtis Klause, **La solitude du buveur de sang**.

En sus de la collection dédiée aux nouvelles aventures de Conan – dont le neuvième, **Conan l'intrépide**, vient tout juste de paraître –, le Fleuve Noir vient de se lancer dans la publication des *Royaumes oubliés*, avec la *Trilogie des avatars*, de Richard Awlinson : **Valombre**, **Tantras** et **Eau profonde**. De la fantaisie franchement héroïque et plutôt bien réalisée, que les aficionados d'*AD&D* devraient apprécier à sa juste valeur.

La plupart des titres cités ci-dessus sont naturellement aisément adaptables et il en va de même pour **Pour des soleils froids**, premier roman du Québécois Jean-Louis Trudel publié chez nous : un mélange habile de space opera et de cyberpunk, construit autour de la visite de neuf villes toutes aussi étranges les unes que les autres et qui devraient inspirer certains MJ. *(Fleuve Noir « Anticipation » 1942)*

Deux doigts de SF, un doigt de fantasy

La réputation d'auteur de hard science de Charles Sheffield tient parfois certains lecteurs, que la science indiffère, à l'écart de ses livres. **Le frère des dragons** n'a pourtant rien d'un ouvrage aride ou ardu, bien au contraire ! Tout en décrivant un monde qui a subi une grave dépression économique et où la vie humaine a perdu beaucoup de sa valeur, Sheffield ne cesse de se poser des questions et de pousser son lecteur à en faire autant. Et la puissance émotionnelle de la chute finale doit beaucoup à sa rigueur scientifique sous-jacente. Un très bon roman. Signalons également, chez le même éditeur, **La voie terrestre**, de Robert Reed, où les fanatiques d'univers parallèles devraient trouver leur compte ainsi que bon nombre d'idées de scénario. *(Robert Laffont « Ailleurs & Demain »)*

L'Atalante poursuit la publication des séries en cours, avec **Millétoile**, de Piers Anthony, quatrième titre de la saga intergalactique *Constellations*. C'est toujours aussi grandiose et délirant et, je trouve, nettement plus inspiré que les **Livres magiques de Xanth**, dont le dernier volume me tire un peu à la ligne. Quant au **Trône berserker**, de Fred Saberhagen, il marque une nouvelle étape dans la connaissance que l'homme acquiert des Berserkers, ces machines démentes qui ne semblent avoir d'autre but que celui de détruire toute vie biologique. Un des meilleurs titres de la série. Enfin, *Les annales du Disque-Monde*, de Terry Pratchett, se poursuivent avec **La huitième fille**, qui marque l'apparition de nouveaux héros tout aussi farfelus que les précédents. Avec un humour omniprésent, Pratchett les entraîne dans des aventures invraisemblables, qui devraient donner des idées aux MJ désireux de ne pas trop se prendre au sérieux. *(L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion »)*

Tout savoir... ou presque

Le science-fictionnaire, de Stan Barets, constitue la réédition largement remise à jour du *Catalogue des âmes et cycles de la SF*. Naturellement, cet ouvrage comporte des erreurs, émet des jugements à l'emporte-pièce, omet certains auteurs, en cite d'autres dont on se demande ce qu'ils font aux côtés de van Vogt ou de Gibson – mais est-il possible de réaliser un ouvrage de ce type qui satisfasse tout le monde ? La réponse est non, de toute évidence, et en dépit de leurs défauts – inhérents à ce genre d'entreprise –, les deux tomes du *Science-fictionnaire* constituent un guide de lecture fiable ou peu s'en faut, à condition d'effectuer des recoupements avec un autre ouvrage du même genre, par exemple **La Science-fiction**, de Lorris Murail, paru l'année dernière chez Bordas. Il existe en effet une règle lorsqu'on utilise les livres de référence : ne jamais se fier à une seule source, quelle qu'elle soit. Je gage que les fans de fantasy qui liront l'article qui lui est consacré comprendront ce que je veux dire. *(Denoël « Présence du Futur » 548 & 549)*

Anthojolie

Pour conclure, un petit mot sur **Destination crépuscule**, une anthologie, réunie et publiée par le jeune écrivain Gilles Dumay, constituée de quatorze nouvelles – signées notamment Pierre-Jean Brouillaud, Gilbert Gallerne, Marc Lemosquet, Michel Pagel, Pierre Stolze ou Joëlle Wintrebert – qui parcourent l'éventail de tous les genres de l'imaginaire, et un poème d'Alejandro Jodorowsky. Une initiative à encourager. (45 F à l'association Destination crépuscule, 110 rue d'Offémont, 60150 Le Plessis-Brion.)

Roland C. Wagner

(1) Réédités en Pocket SF : « La guerre des étoiles » (5475), « L'Empire contre-attaque » (5474), « Le retour du Jedi » (5473).
(2) On peut la voir, notamment le mercredi soir à 21 h 20 environ, sur la chaîne câblée Canal Jimmy.

Universalis

Des tueurs fous...

Ceux qui aiment tuer de Daniel Pujol et Thierry Simon (éd. Jacques Grancher) se penche sur le phénomène des « tueurs en série ». Plus de la moitié de l'ouvrage est consacré aux biographies de dix assassins psychopathes, des années quarante à nos jours. On y trouve pas mal de détails ahurissants (et, Dieu merci, fort peu de descriptions de carnages). Cette première partie est, bien entendu, exploitable

telle quelle. Mais ma préférence va quand même à la seconde, où les auteurs analysent le phénomène du tueur fou, ses causes, son exploitation par les médias… Un MJ de *Berlin XVIII*, par exemple, y trouvera des précisions fascinantes (en particulier dans le chapitre «Justice et police face aux serial killers»).
Sur le même sujet, Pocket a récemment réédité **Dragon rouge** et **Le silence des agneaux** en un seul coffret. Les relire immédiatement après *Ceux qui aiment tuer* est une expérience particulièrement intéressante…

Des aventures…

La parution chez Bouquins d'un premier recueil de romans de Pierre Benoit mérite plus qu'un coup d'œil en passant. On y trouve un classique dont tout le monde a entendu parler (mais que personne ne lit plus), **L'Atlantide**, plus cinq autres romans qui se déroulent aux quatre coins du globe. *L'Atlantide* est immédiatement transposable pour n'importe quel jeu de rôle se déroulant au début du siècle, tout comme **Le désert de Gobi**. Les intrigues des quatre autres ont beaucoup moins bien vieilli, mais Pierre Benoit se livrait à un travail préparatoire suffisamment important pour qu'on y découvre une foule de détails et d'éléments de description utilisables sans difficulté. Et, après tout, l'Allemagne de 1910, la guerre civile espagnole de 1870, la Palestine sous mandat britannique et le Cambodge colonial sont des décors suffisamment peu exploités pour que personne ne proteste si vous avez des lacunes…

Spécial Bretagne

Enfin, mes deux chouchous de ce bimestre se rangent (comme souvent) dans la catégorie «occultisme illuminé». Le plus drôle est incontestablement **Les druides et la quête du Graal** de L.H.R.R. Merlhyn. Cette allègre compilation de tout et de n'importe quoi est franchement déconseillée si vous voulez vous faire une culture sur les Celtes, mais chaudement recommandée si vous connaissez déjà un peu le sujet et que vous avez envie de rire. Pour vous donner une idée, sachez que le chapitre intitulé «Musique celtique» est consacré à une dissertation sur… les chakras hindous! Et bien entendu, les templiers y sont, comme toujours, pour quelque chose.
Carnac et les sites sacrés, de Myriam Philibert, est plus insidieux. Beaucoup plus sérieux en apparence, illustré de nombreux plans et croquis, il est toutefois consacré à démontrer une thèse quelque peu… discutable: les mégalithes sont des accumulateurs d'énergie cosmique, bâtis par les Anciens qui, c'est bien connu, maîtrisaient des connaissances perdues de nos jours. Deux inspis immédiatement utilisables pour *Nephilim* (je pense en particulier à la campagne *Le souffle du Dragon*), et dont un MJ imaginatif pourra faire plein de choses.

Tristan Lhomme

Uchroniques

● Aux limites de l'uchronie et de l'utopie, il est une terre, l'Atlantide, dont on a parlé tantôt au présent, tantôt au passé, qui s'est déplacée des Antilles à la Mongolie, du Sahara au Groënland. Avec autant d'érudition que d'esprit ludique, Olivier Boura a rassemblé en un seul ouvrage, **Les Atlantides** (Arlea), une quarantaine de textes sur le sujet. De Platon à nos jours, c'est toute la complexe généalogie d'un mythe qui est retracée par ces textes de toutes origines et de toutes époques. Un régal d'amateur.
● Emmanuel Carrère, qui a consacré à l'histoire de l'uchronie un essai fort élégant, **Le détroit de Behring** (P.O.L.), est aussi l'auteur d'un étrange roman, **Bravoure** (J'ai lu). Quand le temps dérape, on ne sait plus bien si c'est le présent qui est conséquence, ou reflet, du passé, ou l'inverse, à moins que ce ne soit le contraire, et vice versa. *Bravoure*, c'est l'histoire de la rédaction de Frankenstein par Mary Shelley, c'est aussi une murder-party qui dérape, et le lecteur ne distingue plus le tiroir de la commode.
● Au croisement de la SF et de l'uchronie, on rencontre parfois le voyage dans le temps. Car si visiter le futur pose surtout des problèmes culturels, retourner dans le passé ouvre la boîte de Pandore des paradoxes temporels. Si Valérian et Laureline ne sont pas là pour la refermer, agrippez-vous solidement au continuum spatiotemporel. **En direct du Golgotha** (Fayard), le dernier roman de Gore Vidal, c'est Dick revu par Woody Allen ou Joseph Heller, c'est *Le maître du Haut Château* perverti par l'humour new-yorkais. Si vous cherchez des réponses aux questions théologiques fondamentales (saint Paul était-il circoncis? Quelle était la doctrine du Christ en matière de politique monétaire et de taux d'intérêt? Qui détient les droits de retransmission télévisée de la Crucifixion? La fin du monde a-t-elle eu lieu?), ce livre vous les apportera…

Bruno Faidutti

BD

Voyage

Pour commencer par un voyage, quoi de mieux que les quatre vents, capables de mener **Tristan** et son bateau de la pleine mer au creux d'un lac de volcan? Le scénario est tout écrit. Le danger existe, mais un zeste de réflexion et un soupçon d'astuce seront tout ce qu'il faudra à vos joueurs favoris (tous jeux med-fan confondus) pour sortir de ce piège sophistiqué.
Voyage encore, que celui entrepris par Olivre et Archim, un des **Maîtres cartographes**. Pour eux, bientôt accompagnés de la belle Lumille, va commencer la quête ultime, celle qui va leur permettre de sauver Dandale des griffes des Sapientistes. Tous les ingrédients sont réunis, dans un univers médiéval-fantastique, pour fournir à un meneur de jeu matière à scénario.
Pour **Kogaratsu**, le voyage continue, encore et toujours à la recherche de son identité, de ses origines. Le samouraï va rencontrer la déesse de la montagne, qui lèvera le voile sur un coin de son passé. Peu, certes, mais mieux que rien! A lire et à relire, comme toute la série (six volumes parus), avant de faire vos ordres pour Daimyo (voir p.96). Les nostalgiques de *Bushido* et *Oriental Adventures (AD&D)* y trouveront leur bonheur.

Mystère

Shangaï, 1937. Que d'aventures à vivre en ces années-là! Entre Chine et Japon, entre ciel et mer, entre vie et mort, **Alex Russac** nous entraîne à la découverte de quelques pages d'Histoire (avec un grand H). C'est idéal pour donner du corps à vos descriptions, si vous faites jouer à *L'appel de Cthulhu*, ou pour y puiser des idées d'intrigues sombres et raffinées. A ne pas manquer, c'est un de mes chouchous de printemps.
Mon deuxième chouchou s'appelle **Woogee**. Toujours à la même époque, ce sympathique héros sans complexes est une fois de plus embarqué dans une sale affaire de truands et de règlements de comptes. Sur fond de cinéma et de multinationales naissantes (Paramount, Warner Bros et les autres…), de L.A. à Frisco, de Beverly Hills au Golden Gate, n'hésitez pas à user et abuser de *Simulacres* pour recréer cette ambiance pleine de strass… et de sang.
Pour les petits rôles, les sans-grades et les obscurs, en un mot les PNJ, adressez-vous à **Torpedo**! Vous y trouverez de quoi improviser des méchants, pas forcément idiots, et des gros bras, pas toujours futés. Toujours à propos de truands, dans un registre plus moderne (années 80 ou 90), allez donc faire un tour du côté du **Pouvoir des innocents**. Là encore, tout tourne autour de la pègre, avec des politiciens et des journalistes en fond sonore, et les personnages décrits sont capables de sortir facilement de leurs cases pour se retrouver dans le background de votre scénario. Finalement, c'est peut-être cela qui fait la différence entre un bon MJ et un moins bon… Le bon, c'est celui qui est capable, en un clin d'œil, avec une intonation dans la voix ou un tic gestuel, de donner de la vie et de la personnalité à ses PNJ. Une seule méthode pour y parvenir: les visualiser, dans sa tête si on est très fort… ou dans l'imaginaire des autres, sur une feuille de papier, dans une BD…

Magie

Magie du Diable, magie du cœur et de l'esprit. Toujours aussi bien inspirée est la série de **Jessica Blandy**, et toujours plus proche de la folie et de l'horreur en est son héroïne. Capable d'amour et de haine, de cruauté et d'indifférence, elle traverse la vie comme un rapace, de son vol silencieux et meurtrier. Album plein de vaudou et d'intervention démoniaque, c'est une source d'inspiration parfaite pour *INS/MV* ou *Cthulhu 90*, servie par une parfaite maîtrise dans le découpage cinématographique des séquences. Troisième chouchou de printemps, certainement un des albums les plus réussis de la série.
Magie des mots et des yeux. C'est un album qui ne ressemble à aucun autre, impossible à utiliser directement, mais plein de poésie et de rêve, de sens et de nonsens, d'humour et d'absurde. **Les histoires de Monsieur Mouche** sont ainsi faites qu'elles peuvent s'appliquer à toutes les circonstances de la vie quotidienne, un peu comme le Yi-King. Ouvrez une page au hasard, regardez comment elle peut correspondre à la situation de vos joueurs… et improvisez!

Et ensuite?

Dans le genre space op tranquille, et sur le thème des «scientifiques imbus d'eux-mêmes qui veulent prendre le pouvoir et le conserver», **Les enfants de l'infini** propose une intrigue à tiroirs où la fille du héros est successivement prise en otage par différents groupes de belligérants. Le tout est de déterminer qui sont les plus dangereux et comment les traiter. Facile, non? Vos investigateurs, tous jeux confondus car l'histoire pourrait avoir lieu à toutes les époques, devraient s'en tirer avec les honneurs.
En bref: **L'âme braise** nous livre la suite d'un univers post-apocalyptique-poétique toujours de bon goût. **Horde** est une vision de ce que pourrait devenir un jeu informatique sur réseau type cyberpunk, avec violence, drogue et dérive subliminale intégrée. Pour finir, **Rescapés du futur** est un mélange plutôt énergique de super-héros d'aujourd'hui et de demain, dans un univers en mouvement où rien n'est figé et tout peut encore être modifié. 160 pages de délire intense!…

André Foussat

Liste

● **Tristan**, T6 - *Ïanna*. Cornen et Plisson; Dargaud.
● **Les maîtres cartographes**, T3 - *Les tours de Floovant*. Glaudel et Arleston; Soleil.
● **Kogaratsu**, T5 - *Par-delà les cendres*. Michetz et Bosse; Dupuis.
● **Les aventures d'Alex Russac**, T4 - *Le sacrifice Fong*. Garrigue; Delcourt. ● **Woogee**, T2 - *La cité des anges – Acte 1*. Benn; Dargaud.
● **Torpedo**, T1 - *Rien ne sert de mourir*. Bernet et Abuli; Comics USA. ● **Le pouvoir des innocents**, T2 - *Amy*. Hirn et Brunschwig; Delcourt.
● **Jessica Blandy**, T10 - *Satan, ma déchirure*. Renaud et Dufaux; Dupuis. ● **Les histoires de Monsieur Mouche**. Mœbius et Coudray; Hélyode.
● **Hans**, T7 - *Les enfants de l'infini*. Kas, Rosinski et Duchâteau; Le Lombard. ● **Les croqueurs de sable**, T4 - *L'âme braise*. Guth; Vents d'Ouest.
● **Horde**. Morvan et Whamo; Zenda. ● **X-Men, Rescapés du futur**. Semic France.

Clubs & initiatives

France

● **Montreuil**. Sortilèges est un club de jeu de simulation (jeu de rôle, wargame, jeu de plateau, figurines) ouvert les mercredis et samedis après-midi et vendredis soir. ✉ : Sortilèges, 22 sentier de la Ferme, 93100 Montreuil. ✆ : Jérôme au (1) 42.87.43.12.

● **Quétigny**. Le club de jeu de rôle de Quétigny se baptise enfin et prend pour nom L'esprit des ducs. On y joue tous les vendredis et samedis soir, et on organise à chaque mois d'octobre La quête du Tastejeu. Le lieu : MJC, rue des Prairies, 28100 Quétigny.

● **Lanton**. Les Champions éternels ont créé un club de jeu de simulation, derrière la mairie. On y joue à Stormbringer, Hawkmoon, RuneQuest, Rolemaster, Star Wars, Pendragon, L'appel de Cthulhu, Warhammer. ✉ : Les Champions éternels, 2 avenue Mermoz, 33138 Lanton. ✆ : (16) 56.82.95.63.

● **Montpellier**. À l'occasion des dix ans du club, Les Forces du Chaos organisent une manifestation à laquelle tout le monde est convié, mais surtout tous les anciens membres. ✉ : Les Forces du Chaos, MPT A. de St Exupéry, allée du Briol, 34000 Montpellier. ✆ : (16) 67.07.94.42.

● **Saint-Étienne**. Le Cercle du Chien Jaune ouvre ses portes tous les samedis après-midi (sauf vacances scolaires) de 14 à 18 heures au 14 impasse Montesquieu à St-Étienne. On y joue à Warhammer JdR, L'appel de Cthulhu, Chill, Shadowrun, l'Œil noir, D&D, des jeux de plateau, et on fait en moyenne un grandeur-nature tous les six mois. ✉ : Grégoire Maguin, Le Chien Jaune, 54 rue J.-B. David, 41200 Saint-Étienne. ✆ : (16) 77.21.69.56 (en soirée).

● **Tarbes**. L'association Wariwulf s'intéresse à tout ce qui touche au fantastique : jeux de rôle, wargames, grandeur-nature (et ses dérivés), littérature, musique, cinéma. ✉ : Ludovic Sèdes, 2 impasse Meuse, 65000 Tarbes.

Belgique

● **Louvain-la-Neuve**. Le Masque de Jade tenait ses assises depuis bientôt quatre ans à Limal (Wavre). C'est désormais à Louvain-la-Neuve qu'elles ont lieu, aux auditoires universitaires Croix du Sud n° 5, 6 et 7, le dimanche. Durant l'année, le club organise des journées spéciales sur des thèmes variés, des séances d'initiation... ✆ : Frédérick Donckels au (19/32) 010/41.88.36.

Clubs d'initiation Casus Belli

Ah ! le jeu de rôle...
— On vient justement de vous offrir votre premier jeu.
— Ludothécaire, vous aimeriez enfin voir ce que donne ce type de jeu.
— Il y a un club pas loin de chez vous, mais les membres sont bien plus vieux ou plus jeunes que vous.
Bref, vous cherchez un lieu où découvrir comment on y joue...

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ?

Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour :

— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;

— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.

Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire.

Comment lire cette liste ?

— **La ville écrite en gros** est le centre urbain le plus proche. La ville exacte figure dans l'adresse. Ces clubs ont en général été sélectionnés pour leur accès facile aux heures de fonctionnement.

— **Le lieu et les horaires**. Certaines de ces associations ne fonctionnent qu'aux horaires indiqués, d'autres sont ouvertes plus souvent, mais vous garantissent un accueil « spécial initiation » aux moments spécifiés.

— **Les responsables**. Cette vocation d'initiation est un trait de caractère commun aux responsables des clubs sélectionnés. Mais ce sont aussi des responsables de clubs et de joueurs. Contactez-les (plutôt en début de soirée) avant de vous déplacer, qu'ils puissent s'organiser au mieux.

— **La boutique**. Dans certains cas, l'association entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Attention, renseignez-vous aussi sur l'accès, et les possibilités de retour à une heure tardive pour ceux qui fonctionnent le soir.

Paris

CLUB LOISIR DAUPHINE (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine
Tél. club : (1) 44 05 44 38
Responsable : Alain Hirsch
Horaires : initiation le samedi après-midi

Bruxelles

ALPHA LUDISME ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique
Responsable : Michel Van Langendonck
Tél. : (19/32) 02 / 511 80 77
Horaires : initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant)
Boutique : *L'enfer du jeu*, même adresse que le club

Dijon

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon :

— MJC MONTCHAPET
3 rue de la Beaume, 21000 Dijon
Tél. club : (16) 80 55 51 65
Responsable : Olivier Coindeau, tél. : (16) 80 38 08 75
Horaires : à la demande
Boutique : voir ci-dessous

— MJC LÉO LAGRANGE, SECTION JEUX DE ROLE
Rue des prairies, 21800 Quétigny
Tél. club : (16) 80 46 35 73
Responsable : Aubert Bonneau, tél. : (16) 80 31 68 38
Horaires : vendredi à partir de 20 h 30, samedi après-midi, ou soir
Boutique : *Excalibur*, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : (16) 80 65 82 99

Bordeaux

ABL
L'Athénée municipal
Place St-Christoly, 33000 Bordeaux (à côté de la FNAC !)
Responsables : Emmanuel Wietzc, 15 rue Goya, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 48 20 28 ; Xavier-François Roblot, 7 rue Ligier, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 98 50 92.
Horaires : samedi 14 h-19 h tous les 15 jours, 2e et 4e samedis du mois (l'Athénée sert en alternance à diverses associations, il est donc plus pratique de contacter l'un des responsables)
Boutique : *Le Temple du jeu*, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 44 61 62

Nice

CLUB MJ
27 rue Smolett, 06300 Nice, tél. : (16) 92 04 95 60
Responsables : Jérôme Lacot et Marc Vitry.
Horaires : permanent (oui, oui !) ; les animateurs sont sur place (grand local) et toujours joignables
Boutique : *Jeux et réflexion*, 16 bd Victor Hugo, 06000 Nice, tél. : (16) 93 87 19 70.

Tours

HOMMES & DÉMONS
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours
Responsable : Alain Duchamp, tél. : (16) 47 54 37 55
Horaires : une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir
Boutique : *Poker d'As*, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours

Montreuil

SORTILÈGE
22 sentier de la Ferme (local municipal), 93100 Montreuil, tél. : 42 87 43 12
Responsable : Jérôme Audignon
Horaires : mercredi 14 h-18 h, vendredi 20 h-24 h, samedi 14 h-24 h
Boutique : *L'Œuf cube*, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél. : (1) 45 87 28 83

Nancy

CLUB LÉGENDES
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 32 80 52
Responsable : Olivier Winter, tél. : (16) 83 31 25 96
Horaires : samedi 14 h-19 h, et 21 h-8 h
Boutique : *Excalibur*, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 40 07 44

Les Ulis

LUD'AVAG
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél. : (1) 69 07 02 03
Responsable : David Le Gall, tél. : (1) 64 46 64 31
Horaires : vendredi soir à partir de 20 h 30
Boutique : *Rêve de Licorne*, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél. : (1) 69 28 80 51

Debriefing

ÉVÈNEMENTS

Salon de l'Histoire

Belle réussite pour ce Salon qui accueillait dans des locaux inspirés (musée du Moyen Âge de Cluny, Couvent des Cordeliers, à Paris), des publics fort variés, qui eux-mêmes pouvaient découvrir des facettes inattendues de leur passion, l'Histoire : les livres anciens évidemment, mais aussi les costumes, les musiques en direct sur instruments d'époque, ou... les jeux de simulation, sur le stand *Casus*. L'animation y était assurée par l'ACPW (Association de Conception et de Promotion du Wargame), et ce sont pas moins de cinq tables qui ont initié en permanence les visiteurs (de tous âges) sur *Hastings*, *Grands Stratèges* ou encore *Crécy*, un jeu en cours de test. Dommage que ce Salon n'ait lieu qu'une année sur deux...



Laurent Garbe initie de jeunes amateurs au wargame sur Grands Stratèges.

Salon du jeu à la Porte de Versailles

A l'exception des démos de *Star Wars* de Philippe Morineau, qui crée toujours des attroupements, le Salon 94 aura été plutôt calme. Le fin-de-semaine (c'est comme ça qu'on dit ?) de Pâques ayant encore clairsemé les rangs. Et donc tout le monde est venu les deux derniers jours, créant une agitation soudaine...

Comme chaque année, les démos (merci Alex pour *Mega*) n'ont pas désempli, profitant de ce que beaucoup de stands dévoilaient une nouveauté ou une avant-première : *Seigneurs Dragons* chez Hexagonal, *Blood Berets* chez Descartes, *SangDragon* chez Casus, *Selenim* chez Multisim, *Man Ô War* sur l'aire agrandie de Games Workshop, *Chill* chez Oriflam, nouvelles séries Mithril chez Prince August, *Terrain vague* chez Ludodélire, *Die Hanse* et autres chez le nouveau venu en jeu de plateau : Laurin, et j'en oublie...

Fump fupufump Fump ! le stand de l'Œuf cube incluait une véritable zone de tir de paintball, et contrebalançait l'absence de cartes *Magic* à la vente par les très rares posters *Magic* : toutes les cartes originales en trois affiches ! Gag autour de *Magic* : la rumeur a circulé qu'un « grand type en noir » vendait des paquets de cartes. Fausse bien entendu, mais ça a mis de l'ambiance. Signalons aussi la présence du Gobelin fanatique, seul club de JdR...

Casus remercie tout le monde de l'accueil fait à notre dépliant *Qu'est-ce que le jeu de rôle*, présent sur tous les stands, et destiné tout autant à donner au parfaits néophytes l'idée que ce n'est finalement pas si compliqué, qu'à transmettre une information de base au simple passant, afin de contrebalancer les images confuses et caricaturales régulièrement diffusées par la presse. Concis et illustré, il a souvent servi à engager le dialogue avec des visiteurs venus pour les modèles réduits, mais tout de même intrigués par le jeu de rôle.



Guiserix et Rosenthal en démo. On notera le manque de chaises...

Caractéristique de cette année : les parents ont été nombreux à acheter des jeux pour leurs enfants, souvent *Star Wars* et *L'appel de Cthulhu*, ou *Simulacres*.

Pour conclure, nombre d'entre vous ont trouvé le prix d'entrée fort cher, dans la mesure où cela interdit aux petits budgets de venir une ou deux fois pour participer à des démos (toujours longues), plus une troisième fois juste pour une séance de dédicace... C'est le revers de la cohabitation avec le modélisme : les modélistes font en général le tour de leurs centres



L'équipe de Rêve de Dragon dédicace : Rolland Barthélémy, Florence Magnin et Denis Gerfaud.

Stand de tir au paintball chez l'Œuf cube.



d'intérêt en une journée, et toute formule permettant de venir plusieurs jours entraînerait un trafic d'entrées, chacun repassant son ticket à plusieurs amis, ce qui n'est certes pas au goût des organisateurs...

Espagne : Dia de Joc

Où ai-je bien pu jouer à *Bitume* en franglaispagnol ? A Barcelone, pardi. Désorganisée par les effets des jeux olympiques, la grande rencontre ludique annuelle était absente depuis deux ans. Le principal éditeur, Joc International, s'est donc institué organisateur, créant l'événement : les Dia de Joc (jours du jeu en catalan). Première constatation : l'Espagne continue à s'activer tant en traduction (un nombre incroyable de suppléments *RuneQuest* chez Joc), ou en création, avec en première ligne *Ludotechnica*, qui décline habilement un système de règles assez simple, né avec *Mutantes en la sombra* (futur sombre), suivi de *Ragnarok* (fantastique contemporain) qui a déjà plusieurs suppléments de qualité, et bientôt de *Pirates*, qui sera plus tardif et moins vaudou que notre *Capitaine Vaudou*.



Entourant Lider, l'ancêtre toujours aussi second degré, trois nouveaux magazines dont Homo ludens, un généraliste comme feu Jeux & Stratégies, et quelques jeux remarquables.

Les wargames avaient droit à une salle à part, où un tournoi faisait s'affronter des joueurs de toute l'Espagne, mais aussi de redoutables stratèges venus avec François « FSO » Toucas de Toulon ou la Seyne... pour remporter la victoire !



Toujours fou de jeux, Eduard Garcia Castro, rédac' chef de Lider.

Quant à Joc, après avoir traduit la majorité des meilleurs-vendeurs (best-sellers, quoi) américains, savez-vous quelle est sa prochaine adaptation ?... *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, le jeu de Croc. En attendant, échange de bons procédés, la v.f. attendue de *Aquelarre* sur laquelle bûche notre ami Durand-Peyroles...

Signalons enfin un collector's local rigolo : *Fanhunter* fut d'abord un petit comics post-apocalyptique caricaturant le très réel propriétaire d'une librairie (branchée SF et BD) en dictateur mondial. Le succès de cette BD underground fut tel que l'auteur en a tiré un mini jeu de rôle, qui a rempli jusqu'à quatre tables de jeu durant la manif...

Remise des Trophées Casus

Beau doublé pour *Rêve de Dragon* primé dans deux catégories, et pour son auteur Denis Gerfaud qui au micro remerciait « les rêveurs de rêver »...

Consécration aussi pour les très bicéphales GE Ranne, fanas de collector's en général, et eux-mêmes primés pour un collector's : *Un regard vertical*, le roman gratuit offert en avant-première du jeu *Scales*.

Etonnement ému, enfin, pour John Stevens, représentant de TSR venu en simple visiteur, et qui commentait en français sa surprise de recevoir un Trophée pour *Dragon Strike*, cocktail dont le dosage entre jeu de rôle et jeu de plateau (accompagné d'une vidéo) est le plus propice à une réelle découverte des plaisirs du jeu de rôle.

Ludimat Expo

C'est du 5 au 7 mai, à Paris, que s'est déroulé le 2e Salon Ludimat Expo. Comme l'année dernière, on y a trouvé de nombreux exposants proposant des jeux pour la formation adulte, des stages de perfectionnement ou de motivation en entreprise, des jeux pour le développement des enfants, etc. Comme on le voit, c'est bien plus un Salon professionnel qu'un Salon ouvert au joueur moyen. Mais si l'an dernier, trop de jeux faisaient appel à des mécanismes aussi rebattus que les jeux de l'oie, Monopoly ou Trivial Pursuit, cette année a vu paraître des jeux bien plus conviviaux, participatifs ou simulationistes ; ce qui est bien le moins qu'on en attendait. Une deuxième édition dont nous espérons qu'elle se renouvellera d'année en année.

L'or du Bouthistan

Sous ce nom se cache un jeu grandeur nature particulier dont la seconde édition a eu lieu à la Celle-St-Cloud, le 1er mai dernier. Plutôt destiné à un public non adepte des jeux de rôle, il rassemble des joueurs par équipe de trois. L'un est diplomate, l'autre boursier et le dernier journaliste, tous du même pays. Leur but : prendre le maximum de contrôle sur le Bouthistan, un pays en voie de développement, sous le coup d'un changement de pouvoir, et sous tutelle des Nations unies. Les actions de chacun (sur la Bourse, les informations mondiales, l'assemblée des Nations unies) permettant d'influer plus ou moins efficacement sur le cours des événements. Un « GN » plutôt pédagogique et adulte, sans costume, loin des chevaliers et des barbares. Organisation : Les Fils d'Ariane, 18 passage des Saints Simoniens, 75020 Paris. & : (1) 45.18.09.90.

ELO Wargame

Référence pour les échecs, le classement ELO (du nom d'un mathématicien américain) donne naissance au ELO Wargame, grâce à l'aide de M.C.H. Rouah de la Fédération française d'Échecs.

Avis aux joueurs ou organisateurs de rencontre ! Pour vous renseigner ou recevoir les mises à jour (envoyer une enveloppe timbrée, à votre adresse) contactez Claude Renaud, ACPW, 6 promenade Saint-Leufroy, 92150 Suresnes ; ou Nicolas Pilartz, 9-11 rue du Chevalier de la Barre, 75018 Paris.

Trois tournois ont déjà reçu leur homologation ELO Wargame :
— Suresnes, les 18 et 19 juin 1994 ;
— Montgeron, les 29 et 30 octobre 1994 ;
— Meudon, les 11, 12 et 13 novembre 1994 (Championnat de France open).
Ce classement devrait être consultable à partir de mi-juillet sur le nouveau service 3615 Casus.

Les 50 premiers du classement :

1 : Omar Jeddaoui (2100 A 191),
2 : Xavier Jacus (1990 A 189),
3 : Philippe Bracq (1970 A 44), Nicolas Pilartz (1920 A 101),
5 : Claude Renaud (1900 A 298),
6 : Gilles Chappis-Peron (1860 A 65),
7 : Laurent Mariette (1750 A 240),
8 : David Clément (1720 A 76),
9 : Eric Garel (1720 B 32),
10 : Walter Vejdovky (1710 A 347),
11 : Jean-Ch. Cordier (1710 A 81),
12 : Paul Rose (1700 A 305),
13 : Richard Guillemin (1680 A 173),
14 : Boaz Cohen (1660 B 78),
15 : Thierry Renaud (1620 A 299),
16 : Marie-Ch. Husson (1610 A 187),
17 : Thibault Lebrun (1600 A 208),
18 : Thierry Perrier (1580 A 283),
19 : Dominique Marchal (1570 a 232),
20 : Frédéric Bey (1560 A 27),
21 : Julien Chappaz (1560 B 402),
22 : Laurent Garbe (1560 A 142),
23 : Eric Marchand (1560 A 236),
24 : Michel Cuccia (1530 B 82),
25 : Jean-Paul Emzivat (1520 B 65),
26 : Emmanuel Legouguec (1510 B 95),
27 : Paul Baratou (1500 A 10),
28 : Pascal Bureau (1500 A 54),
29 : Manuel-Carlos Dominguez (1500 A 118),
30 : David Guggenheim (1500 A 172).

Paintball dans le Quotidien du médecin

Voici un résumé de la communication faite par le Dr Ch. Gazagne à l'Académie de médecine le 26 avril dernier, et rapportée par le *Quotidien du médecin* et *Impact médecin quotidien*, du 27 avril :
Le service du Pr Jean Huaut, hôpital des Quinze-Vingts, à Paris, a admis en l'espace de dix mois six patients (de 14 à 42 ans) blessés au cours d'un paintball (quatre d'entre eux au cours de leur première partie). Aucun ne portait de masque oculaire au moment de l'accident pour diverses raisons : absence de masque, nettoyage du masque embué, chute du masque...
Parmi les six patients suivis en moyenne 186 jours, deux ont été opérés en raison d'une cataracte contusive sévère, suite dans deux cas à un tir à bout portant. Un autre malade a présenté un décollement de la rétine, traité chirurgicalement. Les trois autres patients n'ont pas été opérés, bien que présentant une cataracte sous-capsulaire, celle-ci n'influant pas sur leur acuité visuelle. D'autres études ont trouvé des éclatements du globe, de graves lésions annexes et des tatouages cornéens dus au colorant contenu dans la bille.
Ces observations ont conduit le Dr Gazagne à formuler quelques conseils de sécurité, qui « devraient figurer en bonne place sur l'emballage des armes et pourraient être diffusés dans la presse spécialisée ».
1) Les masques et lunettes de protection doivent être portés avant que les marqueurs (pistolets) et les billes ne soient distribués. (N.D.L.R. : Comme signalé dans CB n° 77, seules les lunettes spéciales pour paintball doivent être utilisées. Proscrire les lunettes de ski, notamment, moins résistantes et qui peuvent éclater et aggraver l'accident !)
2) Avant le début et à la fin du jeu, la mise en place d'un bouchon de canon de sécurité empêche tout tir par inadvertance.
3) Les tirs à bout portant doivent être évités, notamment en interdisant les duels et les combats de courte durée sur un petit terrain (appelés « speed-ball »).
4) Les tirs en direction de la tête devraient être interdits, avec disqualification des joueurs ayant enfreint cette règle.
Accessoirement, l'usage d'alcool ou de drogues devrait également interdire l'accès au jeu.
Ces consignes sont en général déjà appliquées scrupuleusement pas les divers clubs, mais que ces lignes incitent les adeptes du paintball sauvage à être tout aussi attentifs au respect intransigeant de ces précautions vitales.

Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de *Casus* – pour ne pas les rater, soyez vigilants – ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

France. *1994.* Les Jeux Parker organisent un **tournoi national de Risk** ouvert aux élèves d'écoles d'ingénieur ou de commerce. Les épreuves auront lieu toute l'année. ✆ : Christelle Coche-Dupeuble, Edelman Relations Publiques, au (1) 42. 61.92.92.

Brie. *28/29 mai.* Le club La Guilde des Marches du Nord organise, dans l'Aisne, son premier **grandeur-nature médiéval-fantastique**, pour débutants et novices, intitulé *De l'or pour la guilde*. ✉ : GMDN, Richard Périé, 10 bis rue José Dupuis, 94130 Nogent-sur-Marne. ✆ : (1) 43.24.36.59 (entre 18 h et 19 h).

Laval. *28/29 mai.* La 4D Corporation organise un **tournoi d'escrime grandeur nature**. Le gagnant remportera une véritable épée et l'intégrale du *cycle des Épées*. ✆ : Dominique au (16) 43.66.02.31.

Tarbes. *Été.* Dans le cadre de *L'été de tous les dangers*, l'association Wariwulf organisera des **stages ludiques** tout au long de l'été : jeux de rôle, murder-parties et initiation au paintball. ✉ : Ludovic Sèdes, 2 impasse Meuse, 65000 Tarbes.

FUTUR

Jonquières. *4 & 18 juin.* L'association ELP (Evénement Ludique et Pédagogique) organise des **grandeur-natures de fantastique-contemporain** au château de Malijay (Vaucluse). ✉ : E.L.P., La séverine, 84850 Travaillan. ✆ : (16) 90.37.72.97.

Meaux. *4 juin.* L'association Rêve & Légendes organise un **tournoi en trois univers basé sur le système Simulacres**, après une après-midi consacrée à la découverte de divers jeux de rôle et de plateau. ✆ : Jean-Christophe Le Brun au (1) 60.09.36.50.

Lyon. *4 juin.* Alteratio•Realitatis, GAEI et le D3 du Chaos organisent un **tournoi de Magic : The Gathering** avec bourse d'échanges et concours de costumes (sur le thème : les magiciens). ✉ : Alteratio•Realitatis Lyon, 4 avenue des Combattants, 69500 Bron. ✆ : Bernard Lacôte au (16) 72.37.88.81.

Paris. *4/5 juin.* Le **week-end Sirobellire** (sous-titré : **Le bon, la brute et le truand**) est organisé conjointement par l'Institut supérieur de gestion, le club Loisir Dauphine, Siroz Productions, Ludodélire et Casus Belli. Il se déroulera dans les locaux de l'université Paris Dauphine. L'entrée est gratuite, mais les participants les plus « drôles » recevront des billets pour accéder à une vente aux enchères (ceux qui viendront avec leurs copines seront aussi avantagés à ce petit jeu). Au programme pour le samedi : ateliers d'information/discussion (comment éditer son jeu, écrire des articles, faire un fanzine, concevoir des dioramas), forum pour poser vos questions aux professionnels de la profession, animations (projections de films débiles, dédicaces d'auteurs et de dessinateurs maison des « gentils organisateurs », troc de jeux). Pour le dimanche : tournois (et initiation) INS/MV, Bitume, Mega, Simulacres, Toon, jeux Ludodélire. ✉ : CLD, université Paris Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris. ✆ : (1) 44.05.44.38.

Lavaur. *4/5 juin.* L'association Double R (Rêves et Réflexions) propose sa **1re nuit du jeu**, consacrée à L'appel de Cthulhu, Ambre et Hawkmoon. ✉ : Le Double R, L'oustal Noou, 81220 Serviès. ✆ : Jean-Claude au (16) 63.54.30.09. (heures des repas).

Gif-sur-Yvette. *11/12 juin.* Le club de jeu de rôle de Supélec organise le **Tournoi des Gn'Ohms**, tournoi de jeu de rôle ouvert aux grandes écoles et universités de France. 1er jour : L'appel de Cthulhu, 2e jour : médiéval-fantastique. ✉ : BdE de Supélec, Plateau du Moulon, 91192 Gif-sur-Yvette. ✆ : Didier au (1) 69.29.91.36.

Lyon. *11/12 juin.* Les clubs Les Lances croisées, Crazy Orc et Achille organisent le **Trident ludique 94**. Au menu : tournois de jeux de plateau et Magic : The Gathering, concours de peinture de figurines, parties libres. ✆ : Le Temple du jeu au (16) 72.73.13.26.

Provins. *11/12 juin.* Le club Pythagore de Provins organise une **journée Hurlements**, avec parties sur table et grandeur-nature (de nuit). Présence de Valérie et Jean-Luc Bizien, et Ben. ✉ : Guilde des Veneurs, 4 rue Carnot, 91120 Palaiseau.

Paris. *11/12 juin et 3/4 septembre.* La Compagnie des Rêves organise **deux grandeur-natures à thème médiéval-fantastique**, dans « La vallée des monts d'Albâtre » près de Soissons. ✉ : Compagnie des Rêves, 57 av. Victor Hugo, 93300 Aubervilliers. ✆ : Laurent au (1) 48.33.87.10 ou 3614 Chez*Ciedesreves.

Limoges. *18 juin.* La Compagnie grise organise une **journée Magic : The Gathering** avec rencontres, échanges, débats et bien sûr tournoi. L'arbitrage sera assuré par Croc. Le lieu : CCSM Jean Le Bail, rue Jean Le Bail, Limoges. ✉ : Philippe Masson, La Compagnie grise, 44 rue René Péchiéras, 87100 Limoges. ✆ : (16) 55.37. 63.61.

Montélimar. *18/19 juin.* RAJR organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans un village troglodyte près de Montélimar, deuxième volet d'une campagne composée de trois grandeur-natures (suite en juillet). ✉ : RAJR, BP 6070, 69468 Lyon Cedex 06. ✆ : (16) 78.97. 11.34 (à partir de 19 h).

Belfort. *18/19 juin.* Les visiteurs d'un soir organisent un **grandeur-nature sur les templiers**. ✉ : Laurent Mazuel, 9 clos des Français, 93100 Montreuil. ✆ : Thierry & Hélène au (1) 40.36.19.36.

Paris. *18/19 juin.* L'ACPW (Association de Conception et de Promotion du Wargame), le club Mad et la revue Tactiques organisent la **première sélective du Championnat de France de wargame**. Au programme : tournoi Grands Stratèges (Hohenliden, scénario et carte historique), Hastings-1066 (jeu de la coupe de France 94), Kursk 43 (jeu du championnat 93, avec un scénario surprise) ; Squad Leader (scénario choisi par Tactiques). Le lieu : restaurant Don Luigi, 2 place Edgar Fournier, 92150 Suresnes. Il y aura également un repas-animation-débat le samedi soir, pour répondre à toutes les questions.
✉ : Claude Renaud, 6 promenade St-Leufroy, 92150 Suresnes. ✆ : (1) 46.48. 48.59 (heures de bureau).

Saint-Arnoult-en-Yvelines. *19 juin.* Le club Les dernières portes organise *Les reliques*, un **grandeur-nature** dans le cadre de la seconde foire médiévale de Saint-Arnoult-en-Yvelines. ✉ : Stéphane Bouteiller, 3 allée de l'Orangerie, 78830 Bonnelles. ✆ : (1) 30.41.39.89.

Provence. *25/26 juin, et fin juillet.* L'association Don Quichotte organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans la région provençale. ✉ : Don Quichotte, 9 rue de Tilsit, 13006 Marseille. ✆ : Philippe Fougeret au (16) 91.47.26.60.

Annemasse. *2 juillet.* La Compagnie des dragons organise sa **18e convention franco-suisse de jeux de simulation** à la MJC Centre Annemasse, 3 rue du 8 mai 1945. ✉ : La Compagnie des dragons, Ivan Ginet, Le Pont, 74380 Arthaz. ✆ : (16) 50.36.03.91.

Angers. *2/3 juillet.* Le **second trophée Foulques Nerra**, organisé par Rêveries angevines, l'AJHAF et la municipalité d'Angers, verra s'affronter des joueurs de jeux d'Histoire antique-médiéval avec figurines (25 mm) sur les règles de Charges. Le lieu : Salons Curnonsky, à Angers. ✆ : Philippe Champagne au (16) 41.93.09.24.

Brest. *2/3 juillet.* L'association Terre des rêves organise *Erkiel III*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Terres des rêves, 5 rue de la République, 29200 Brest. ✆ : Jean-Yves au (16) 98.43.11.07.

Valence. *3 juillet.* L'association Éclat, en collaboration avec La Compagnie des loups, organise un **grandeur-nature historique**, dans le village d'Étoile, censé se dérouler en 1244. ✉ : Moi Jeux, 47 Grande Rue, 26000 Valence. ✆ : (16) 75.43.49.02.

Velaux. *9/10 juillet.* La Troupe des Saigneurs organise son troisième **tournoi**. Au programme : AD&D, AdC, Vampire, Stormbringer, Cyberpunk, INS/MV ; des jeux de plateau, Formule Dé ; la présentation de deux nouveaux jeux de rôle : SD&S et Outremonde. ✉ : La TDS, 37 lot le Parterre, 13880 Velaux. ✆ : Frédéric au (16) 42.87.93.40 aux heures des repas.

Eure. *9/10 juillet.* L'INSA de Rouen et le club caennais Les commandeurs du Sacrilat organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** sur le site du château des Andélys. ✉ : David Copp, 27 rue du Maréchal de Lattre de Tassigny, 76130 Mont-Saint-Aignan. ✆ : (16) 35.74.36.91.

Valence. *9/10 juillet.* La Compagnie des loups organise un **grandeur-nature préhistorique-fantastique**, *Les enfants de la Terre*, inspiré des aventures d'Ayla. ✉ : Moi Jeux, 47 Grande Rue, 26000 Valence. ✆ : (16) 75.43.49.02.

Sens. *9/10 juillet.* L'Odyssée de l'Imaginaire, avec le magasin Sherwood, organise une **convention de jeux de simulation** à la MJC de Sens. Au programme : parties libres de jeux de rôle, plateau, wargames ; nuit du jeu d'ambiance fantastique (L'appel de Cthulhu, Maléfices, Nephilim, Vampire et Loup-garou) ; tournoi d'Alternative 2.1 avec les auteurs ; tournoi d'improvisation sur Toon ; parties de Magic : The Gathering ; concours de peinture de figurines. ✉ : L'Odyssée de l'Imaginaire, MJC, rue René Binet, 89100 Sens. ✆ : Philippe au (16) 86.95.33.88.

Peronnas (Ain). *10 juillet/19 août.* Comme chaque année, l'association GAEL organise les séjours Rêve de Jeu, qui permettent à des adolescents ou des adultes de faire des **séjours ludiques** à la carte (par semaines). On y pratique toutes sortes de jeux : jeux de rôle, grandeur-natures, wargames, paintball, jeux vidéos, cours d'escrime, jeux de drapeau. On y trouve aussi une ludothèque, un atelier figurines, etc. ✉ : GAEL (Rêve de jeu), 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. ✆ : (16) 72.50.16.39.

Ardèche. *15/17 juillet.* L'association Les Deux Tours Castres organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✆ : Stéphane Dall'armi au (16) 63.59.84.19.

Ardèche. *15/17 juillet.* RAJR organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans un village médiéval près d'Aubenas, troisième et dernier volet d'une campagne de grandeur-natures. ✉ : RAJR, BP 6070, 69468 Lyon Cedex 06. ✆ : (16) 78.97.11.34 (à partir de 19 h).

Laon. *16/17 juillet.* La Guilde de Picardie organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au Fort de Bruyères, près de Laon. ✉ : Fabrice Bonheur, 20 rue Carnot, 60180 Nogent-sur-Oise. ✆ : (16) 44.55.41.28 (Fabrice ou Valérie, de 19 h à 21 h30).

Vals-les-Bains. *22/24 juillet.* **Festi-Vals** a pour thème la découverte des jeux traditionnels et insolites de France (les jeux du Périgord noir, d'Occitanie…), d'Europe (Italie, Portugal, Belgique…), du Monde (Népal, Yemen, Québec…). Il y aura également des parties de jeu de rôle. ✉ : Loisirs de Vals, 116 bis rue Jean Jaurès, 07600 Vals-les-Bains. ✆ : (16) 75.37.49.21.

Et les manifs sur 3615 Casus

Prochain numéro : 27 juillet 94

Date limite de réception des annonces de manifestations : 4 juillet.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No phone ! Pericoloso telefonar ! Nø fönøtôn ! Utilisez les élâns pøstö ! Si vous désirez nous envoyer un fax (46.48.49.88.), tapez votre texte à la machine, et répétez les informations importantes.

Soyez suffisamment précis dans vos indications : nous ne pouvons pas publier une annonce qui propose un tournoi de jeu de rôle ou bien de plateau, qui aura lieu dans le courant du mois de mars, d'avril ou de décembre dans un endroit restant à définir mais peut-être bien en Guronzisthan… Si possible donnez un numéro de téléphone : dans les jours précédant un tournoi, il est plus facile d'appeler que de compter sur la célérité postale.

Pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 90F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400F en moyenne).

Orléans-Blois. *23/24 juillet.* Les Haruspices organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. L'histoire se déroule en l'an 994, dans la forêt des Quatre Maisons. ✉ : Yann Petit, 6 rue des Écoles, Cidex 8655, 41000 Villebarou. ✆ : (16) 54.78.32.29 le week-end, (16) 47.41.82.86 en semaine.

Saint-Dié-des-Vosges. *23/24 juillet.* Les Maîtres de la Table Rôle organise leur sixième **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : William Lamy, 18 chemin de l'Enfer, 88100 Saint-Dié-des-Vosges. ✆ : (16) 29.55.46.50 (week-end et vacances) ou (16) 83.51.45.45 (en semaine).

Lanton. *24/25 juillet.* Le club Les Champions éternels, avec l'aide de CAP 33, organise un **tournoi de jeu de rôle** (Hawkmoon, Stormbringer, Cyberpunk...) à Lanton. Il y aura également des initiations au jeu de rôle. ✉ : Les Champions éternels, 2 avenue Mermoz, 33138 Lanton. ✆ : (16) 56.82.95.63.

Annecy. *29/31 juillet.* L'association Arcanes & Archanges organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans un des domaines fortifiés des ducs de Savoie. ✉ : Arcanes & Archanges, 14 bis chemin des Cloches, 74000 Annecy. ✆ : Jean-Pascal au (16) 50.67.40.57.

Grospierre-en-Ardèche. *29/31 juillet. Sous les lumières de l'Empire* est le sixième volet d'une série de **grandeur-natures de médiéval-fantastique** organisé par Les Deux Tours Grenoble, qui aura lieu au village médiéval du Chastelat. ✆ : Dominique Dombre au (16) 76.53.12.46.

Toulon. *29/31 juillet.* Le traditionnel **tournoi de France Sud Open** se déroulera en trois rondes : Fiction (Paranoïa, Shadowrun, Star Wars, Berlin XVIII, Empires & Dynasties, Mercenaires), Fantastique (L'appel de Cthulhu, INS/MV, La méthode du docteur Chestel, Maléfices, Nephilim, Vampire) et Médiéval (AD&D, JRTM/Rolemaster, Stormbringer, Warhammer, Gurps Conan, Pendragon). La partie du vendredi soir sera consacrée aux autres jeux francophones (notamment Mega III et Rêve de Dragon). ✉ : CFSO, 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. ✆ : (16) 94.06.07.80. Dans le cadre du tournoi FSO vous pouvez participer au concours du Jeune Créateur 3ᵉ édition, qui récompense un jeu de rôle complet ou un supplément pour un jeu, inédits. Il y aura également le Trophée du meilleur fanzine 1994, récompensant un fanzine de moins d'un an. ✉ : Michel Picard, 141 bis rue Félix Mayol, 83200 Toulon. ✆ : (16) 94.91.10.34.

Larzac. *29/31 juillet et 5/7 août.* Les Boyens des catacombes organisent un **grandeur-nature médiéval** dans la forteresse de Brousse-en-Larzac, site templier avec village fortifié. ✉ : Maison des jeunes, 8 allée José-Maria de Hérédia, 33120 Arcachon. ✆ : (16) 56.83.19.52.

Leymen. *30/31 juillet.* Imperium, seconde époque, est un **grandeur-nature diplomatico-galactique**, organisé par les Arpenteurs de Réalité, et qui se tiendra au château de Landskron. ✉ : Eric Vidal, 11 rue Georges Stutz, 68510 Rantzwiller. ✆ : (16) 89.81.67.00.

Boussay. *30/31 juillet.* Le club Hommes & Démons organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique diplomatique** dans le village de Boussay (Indre-et-Loire). ✉ : Hommes & Démons, 4 rue d'Amsterdam, 37100 Tours. ✆ : Alain au (16) 47.54.37.55 après 19h.

Castellnou. *5/6 août.* Une **murder-party médiévale** aura lieu durant la foire médiévale de Castellnou (Pyrénées-Orientales). ✆ : Nicolas Daujan au (16) 68.92.03.39.

Pays cathare. *5/25 août.* Terres du Milieu est un **grandeur-nature médiéval-fantastique itinérant**, à la découverte des sentiers cathares, réservé aux adolescents de 14 à 17 ans. ✉ : Cerpa-Aquitaine, 53 rue Paul-Louis Lande, 33000 Bordeaux. Tél. : (16) 56.91.53.16.

Annemasse. *6/7 août.* Déréel organise *OKV, Orcus Kraignos Vulgaris, espèce en voie de disparition*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Christophe Gaudin, HLM 10 Les Harpes, 74200 Thonon. ✆ : (16) 50.71.78.14.

Ardèche. *12/14 août.* Les joutes de Délénas est un **grandeur-nature diplomatique** organisé par Les Deux Tours Nîmes. ✆ : Laurent Letz au (16) 66.22.02.93 ou Mathieux Bruné (pendant les vacances d'été) au (16) 66.22.06.26.

Châteaudun. *13/14 août.* L'association S.L.F. organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique diplomatique** dans la région de Châteaudun (Eure-et-Loir). ✉ : Boîte postale n° 2, 28220 Cloyes-sur-le-Loir. ✆ : Olivier Robert au (16) 37.98.55.22.

Périgord noir. *20/21 août. Prophetis Astralis* est un **grandeur-nature** organisé par Les Boyens des catacombes, d'Arcachon. ✆ : Vanessa Leroux au (16) 57.52.26.22.

Valence. *20/22 août.* La Compagnie des loups organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, *La prophétie*, suite de *La vallée interdite*, joué l'année dernière. ✉ : Nicolas Bois, allée de la Couronne, 26800 Portes-les-Valence. ✆ : (16) 75.57.31.57.

Bollène. *26/27 août. Les murmures de la cité* est le second volet de la *campagne d'Argentor*, une série de **grandeur-natures de médiéval-fantastique**, organisée par Les Deux Tours Grenoble, qui aura lieu sur le site troglodyte de Bary. ✆ : Dominique Dombre au (16) 76.53.12.46.

Bar-le-Duc. *26/28 août.* Le **5ᵉ Tournoi des Hérauts** portera sur sept jeux : Cyberpunk, Vampire, AD&D, Warhammer, Star Wars, L'appel de Cthulhu et In Nomine Satanis. ✉ : Jérôme Zajac, 86 rue Laurenceau Bompard, 55000 Guerpont. ✆ : (16) 29.78.19.78.

Bressuire. *27/28 août.* L'association La neuvième croisade organise son second **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Lespoix (XIIᵉ siècle), au nord des Deux-Sèvres. Au programme : chevaux, son et lumière, machines de siège. ✉ : La neuvième croisade, 56 rue de Chachon, 793000 Bressuire. ✆ : (16) 49.74.31.52.

Saintes. *27/28 août.* Le club Les Gniarps Gniarps sauvages organise leur sixième **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Laurent Benoit, appt. 81, 7 cité Solazur, 65000 Tarbes. ✆ : (16) 62.34.33.24.

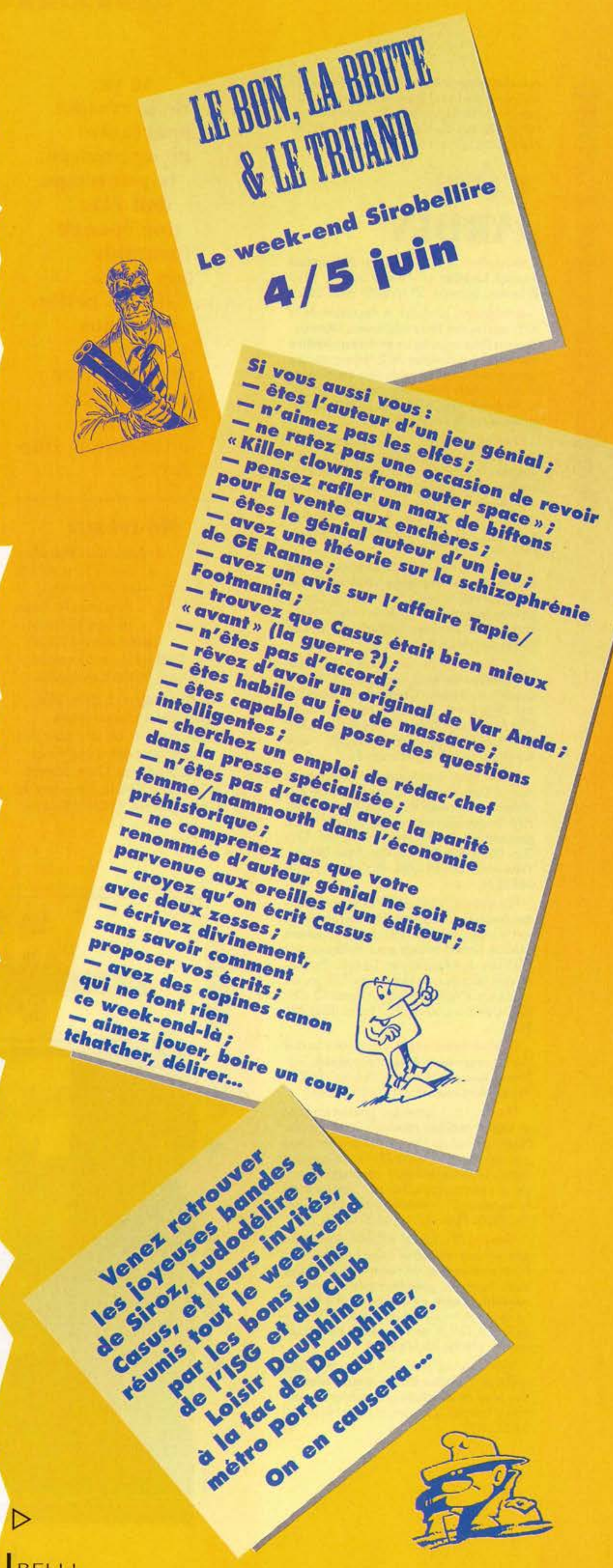
Sainte-Suzanne-en-Mayenne. *3/4 septembre.* L'association Les larmes grises organise un **grandeur-nature médiéval-historique** au château de Sainte-Suzanne-en-Mayenne (environ 250 km de Paris). ✉ : Les larmes grises, Thierry Lafue, 25 rue du Capitaine Ferber, 75020 Paris. ✆ : 43.61.76.39. ou 43.65.18.94.

Forêt du Verdier (Tarn). *9/11 septembre.* L'association Les Deux Tours Castres organise *Les anneaux du serpent*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde de Conan. ✆ : Stéphane Dall'armi au (16) 63.59.84.19.

Rouen. *17/18 septembre.* L'Épée d'Aymeric organise un **grandeur-nature XVIIIᵉ siècle** sur la conquête du grand nord américain, dans l'ambiance du *Dernier des Mohicans*. Présence de cascadeurs professionnels. ✉ : L'Épée d'Aymeric, appt. 81, bât. 6, 2 rue du Général Sarrail, 76000 Rouen. ✆ : (16) 35.15.22.10.

Doullens. *1ᵉʳ/2 octobre.* L'association Antarès organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** sur le site historique de la forteresse de Doullens. ✉ : Sébastien Kwiak, 142 rue de Fresnoye, 80260 Flesselles. ✆ : (16) 22.93.40.76 après 19h.

Montgeron. *29/30 octobre.* Dans le même lieu, et avec l'Association montegronnaise de jeux d'Histoire et d'autres partenaires, se dérouleront : Les **3ᵉ rencontres Advanced Squad Leader, parties de Duel** (sur les guerres canadiennes de 1750), un **tournoi ASL**, un **tournoi de wargame sur Koursk** ▷



comptant pour le Championnat de France de wargames. Le lieu : Ferme de Chalandray, 101 avenue de la République, Montgeron. ✉ : AMJH, 3c rue du Général Leclerc, 91230 Montgeron. ✆ : (1) 69.42.65.12.

CÔTÉ JARDIN

Bruxelles. *4 juin.* **Tournoi Advanced Squad Leader** au 19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique. ✆ : (19/32) 2.427.25.59.

Brisighella. *Juin/juillet.* À l'occasion de la XIVe édition des Fêtes médiévales, l'Association des fêtes organise un **grandeur-nature médiéval**, *Les chevaliers de l'Empereur*, tous les samedis de juin et de juillet dans la petite ville de Brisighella (Italie). ✉ : Associazione Feste Medievali V.le De Gasperi, 26 48013 Brisighella. ✆ : (19/39) 546.80267.

Namur. *1er/3 juillet.* Les Pèlerins du temps organisent *Le spectre des ténèbres* (première époque : *Le sacrement*), un **grandeur-nature féodal-fantastique** dans les ruines du château de Montaigle. ✉ : Les Pèlerins du temps, 29 rue du Miroir, B-7000 Mons, Belgique. ✆ : (19/32) 65.34.78.32 (Michel Duprez, de 17 h à 21 h).

Bruxelles. *2 juillet.* **Championnat de wargame sur Hastings-1066 et Kursk 43**, qualification bruxelloise pour le Championnat de France de wargame. Le lieu : 19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique. ✆ : L'enfer du jeu au (19/32) 2.511.80.77.

La Chaux-de-Fonds. *12/14 août.* La **18e convention de jeux**, organisée par le club Chazam, aura lieu au Centre de rencontre, 12 rue de la Serre, 2300 La Chaux-de-Fonds. ✉ : Association Chazam, Case Postale 2301, 2302 La Chaux-de-Fonds, Suisse. ✆ : Pierre Burgalassi au (19/41) 39/26.64.61.

Milwaukee. *18/21 août.* Les inscriptions pour la **Gen Con USA**, la plus grande manifestation mondiale de jeu de rôle commencent. Si vous aussi vous voulez être des french guys and girls in USA, écrivez-leur. ✉ : Gen Con Game Fair, PO Box 756, Lake Geneva, Wisconsin 53147 USA. Fax : (19/1) 414. 248.0389.

Pleujouse. *20/21 août.* 999 est un **grandeur-nature médiéval « historique »**, où les membres du diocèse de Croistres doivent élire un nouvel évêque pour échapper aux Cavaliers de l'Apocalypse. Le lieu : Pleujouse, dans le canton du Jura, Suisse. ✉ : Jeu est un autre c/o Valéry Tschopp, Hôpital 12, CH-2800 Delémont, Suisse. ✆ : Max au (022) 700. 26.05.

Genève/Annemasse. *4 septembre.* Le club Dérêel organise un **killer cyberpunk**. ✉ : Robin Dunoyer, 24 chemin de Loex, 741000 Vetraz-Monthoux. ✆ : (16) 50.92.35.61.

Maroc. *1er/15 septembre.* Juskïam propose un **séjour ludique** (jeux de rôle, wargames, Magic) au sud du Maroc, comprenant deux grandeur-natures (Agadir 1911 et Mille et Une Nuits). Le forfait de 3000 F comprend le voyage, la pension complète et l'hébergement (sous tente). ✉ : Manuel Rozoy, 15 rue Larrey, 75005 Paris. ✆ : (1) 43.36.05.42.

Tunisie. *29 octobre/5 novembre.* Pampa Explor, un tour opérateur belge organise, avec l'Office national du tourisme tunisien *La quête d'Ushadar*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique « Mille et Une Nuits »**. Le lieu : 150 km au sud de Djerba. ✉ : Pampa Explor, 735 ch. de Waterloo, 1180 Bruxelles. ✆ : (19/32) 02/343.75.90.

Yverdon. *5/6 novembre.* L'Action ludique organise la célèbre **Convention romande des jeux de simulation** (6e édition) au château d'Yverdon. ✆ : François Rossel au (19/41) 24/31.14.32. ■

Fanzines

Au vu de la récolte importante de ce numéro, le printemps doit être une époque favorable aux zines... Hé les petits nouveaux, pourquoi ne pas tenter votre chance au Trophée du meilleur zine 94* ?

Nouveaux

● **Arcanum Magicae** n° 0 et 1, 16 p. A7 (!), 48 F/12 numéros, mensuel (?). Tiens, un zine consacré entièrement à Magic ! Didier Monin, 53 avenue Galliéni, 92400 Courbevoie.

● **Ars Mag** n° 1, 24 p., 20 F, périodicité plus ou moins trimestrielle. Un zine pour Ars Magica, avec des scénarios et des aides de jeu. C'est prometteur... Éric Kouris, 4 impasse du Dr Bertherart, 93420 Villepinte.

● **Carnet de route** n° 0, 38 p., 20 F, trimestriel. Rien que du Rêve de Dragon, et du bon pour autant que je puisse en juger. Jean-François Villecourt, appt. 2, bât. 1, Espace St-Just, 91100 Corbeil-Essonnes.

● **Covenant** n° 1, 22 p., 3 timbres à 2,80 F, apériodique. Une aide de jeu pour l'AdC, une critique de MERP deuxième édition, un scénario AD&D... Pas mal dans l'ensemble. Thierry Balans, Cariot n° 8, 33490 Saint-Maixant.

● **Errare demonicum est** n° 0, 42 p., 28 F, trimestriel. Plein de monstres, d'aides de jeu et d'autres choses pour Warhammer. Christophe Neveu, 25 rue des Montagnes, 56100 Lorient.

● **La gazette du technoguerrier** n° 1, 2 p., 4 timbres à 2,80 F pour 3 numéros, périodicité inconnue. Pour les fans de Battletech/Mecha-Tech. Laurent Douine, 13/10 rue Charles Péguy, 59000 Lille.

● **La guillotine** n° 1, 20 p., 10 F, trimestriel. Shadowrun, AD&D, Moyen Âge, mythologie. J'aime bien... Maison de quartier des Linandes, place des Linandes, 95000 Cergy.

● **L'indicible** n° 1, 34 p., 6 timbres à 2,80 F, périodicité non précisée. Ars Magica, Vampire, Nephilim, Paranoïa... rien que des bonnes choses. Bonne continuation ! Mathieu Adoutte, 5 clos de Bures, 91440 Bures-sur-Yvette.

● **Jeux de nains, jeux de vilains** n° 0, 52 p., 30 F port compris, trimestriel. Meilleur titre du bimestre. Pour le reste, sorts, objets magiques, monstres, classe de personnage pour AD&D. Sébastien Champalle, 32 lotissement Le Tourrier, 84120 Pertuis.

● **Nemezine** n° 2, 50 p., 10 F, apériodique. Jolie couverture de Bruno Bellamy, intéressante aide de jeu pour Athanor, un peu de Nephilim, entre autres. 34 rue du Maisniel, 63000 Clermont-Ferrand.

● **Networks** n° 1, 20 p., 15 F, périodicité inconnue. Rien que du cyberpunk, sans référence à un jeu précis. J'aime bien... Pierre Sahut, 19 rue Docq, 26100 Romans-sur-Isère.

● **Non nobis** n° 1, 42 p., 17 F, trimestriel. Warhammer, Cthulhu, Berlin XVIII... rien que du solide, et du bon ! Club Dragon's Lair, 12 Val de Lempdes, 63370 Lempdes.

● **Shadows** n° 0 et 1, 17 et 31 p., 15 et 18 F, bimestriel. Uniquement du Shadowrun, mais du très bon. Impressionnant bond qualitatif entre le n° 0 et le 1. S'ils continuent à ce rythme, c'est un futur chouchou ! 20 rue des Champs, 75020 Paris.

● **Warp 9** n° 1, 57 p., 45 F, bimestriel. Cher, mais très complet si vous vous intéressez à Star Trek : The Next Generation. David Sicé, « La Musardière », 49 avenue Michel Jourdan 06150 Cannes-La Bocca.

Anciens

● **L'antre du dragon** n° 15, 44 p., 35 F, apériodique. Rien que du Légendes et du bon.

● **Apsara** n° 6, 62 p., 23 F, trimestriel. Un excellent dossier planète Mars (Barsoom de Burrough).

● **Arkenstone** n° 1, 16 p. 10 F, apériodique. Ambre, Earthdawn, Rêve de Dragon...

● **Blindage** n° 2, 2 p., 4 timbres à 2,80 F pour 3 numéros. Pour Mecha-Tech, le jeu par correspondance.





Chouchou

● **La toile d'Arachné Solara** n° 1, 8 pages A3, 33 F, trimestriel. Comme son titre l'indique, c'est pour RuneQuest. Rien que pour RuneQuest. Et c'est très, très bien (et très, très dense !). Le premier numéro présente en détail les « sorciers » de l'Ouest et la culture dans laquelle ils vivent. Même si c'est du « non officiel », c'est passionnant. Inter•Cré•Actif, 18 rue de Tourelle, 78730 Rochefort-en-Yvelines.

● **Cafard'naüm** n° 4, 55 p., 15 F, périodicité chaotique. Hawkmoon, JRTM, Pendragon, Cthulhu... Égal à lui-même, c'est-à-dire plutôt bon.

● **Le chien jaune** n° 2, 24 p., 6 F, trimestriel. Un spécial Lovecraft. Quelqu'un pourrait-il m'expliquer le coup du scénario recopié d'un vieux Casus ?

● **Death Star** n° 4, 50 p., 22 F, trimestriel. Plus une revue qu'un zine. Rien que du Star Wars.

● **Dragon de feu** n° 2, 29 p., 20 F, trimestriel. Warhammer, Maléfices, Mega...

● **Elixir** n° 2, 3 et 4, une trentaine de pages et 15 F chaque, trimestriel. Un bon zine, où il est beaucoup question de grandeur-nature.

● **Fanzpunk et cyberzine** n° 3, 56 p., 25 F. Cyberpunk, Shadowrun, CyberAge. Changement d'adresse : Nicolas Chevreux, 7 les Noisetiers, 38330 Biviers.

● **La gazette infernale** n° 8, 9 et 10 ; 7, 3 et 6 pages, 1 F/page, périodicité inconnue mais clairement fréquente. Warhammer, Simulacres et du rock.

● **Le grimoire** n° 8, 54 p., 30 F, trimestriel. Comme toujours, rien que du Warhammer, avec une excellente description du Nippon malheureusement gâchée par une police de caractères peu lisible.

● **Hexagones** n° 10, 56 p., 17 FF/80 FB, 5 n° par an. Seul zine de wargame toujours fidèle au poste. Gros dossier Europa Universalis.

● **Holobar Soir** n° 6, 51 p., 20 F, apériodique. AD&D et leur monde maison, comme d'habitude.

● **Kaotic** n° 8, 50 p., 20 F, trimestriel. Maléfices, Vampires, INS/MV... et ce bon vieux Risk ! J'aime bien.

● **Lykorn** n° 2, 38 p. 15 F, trimestriel. Un peu d'Ambre, beaucoup de leur monde maison. Nouvelle adresse : le Double R, L'oustal Noou, 81220 Serviès.

● **Malédiction** HS1, 46 p., 16 F, trimestriel. Un spécial scénarios (Star Wars, Cthulhu), dans l'ensemble assez moyen.

● **Millenium** n° 2, 57 p., 120 FB, bimestriel. Beaucoup mieux que le précédent, avec de l'AD&D, du Vampire et du Nephilim...

● **Plan d'enfer** n° 12, 50 p., 22 F, apériodique. Retard mis à part, il n'y a que des éloges à faire... Stormbringer, Hawkmoon, JRTM...

● **Réalité virtuelle** n° 3, 30 p., 120 F/an, bimestriel. Indispensable aux joueurs d'Alternative 2.1.

● **Rêves** n° 5, 40 p., 15 F, bimestriel. Deux scénarios Rêve de Dragon. Après deux ans d'absence, un rappel d'adresse s'impose : 33 rue de Verdun 57000 Metz.

● **Tinkle Bavard** n° 25, 32 p., 5 FS/20 FF/95 FB, bimestriel. Chronos, Rêve de Dragon, Ars Magica... J'aime toujours autant. Nouvelle adresse : Créateurs genevois, c/o Éric Malherbe, 11 rue Dancet, CH-1205 Genève, Suisse.

Tous les zines sont sur 3615 Casus (Répertoire des zines)

● **Vapeurs démoniaques** n° 2, 29 p., 17 F, bimestriel. Eléckasë, Rêve de Dragon, Magic, Warhammer... Correction : l'adresse exacte est 7 rue Myrthil Dupont, 54340 Pompey.

● **Vents de rêves** n° 5, 42 p., 10 F, trimestriel. Romans, nouvelles, scénarios. C'est toujours aussi bon de les retrouver !

Princes d'Ambre et copyright

Pour des raisons de copyright, Phage Press demande aux fanzines publiant des textes sur Ambre de porter la mention suivante : « Ambre est une marque déposée par Roger Zelazny. Publié sous licence de Roger Zelazny et Phage Press, avec leur autorisation ». Pour qu'elle soit enregistrée, il convient ensuite d'en faire parvenir un exemplaire à Phage Press, soit directement, soit par l'intermédiaire de : Patrice Mermoud, 32 rue du Docteur Bauer, 93400 Saint-Ouen.

Spécial GN

Tiens, pour une fois, j'ai assez de zines sur le sujet pour en faire une rubrique à part...

● **G News** n° 1, 2 et 3, 2 p. chaque, contre une enveloppe timbrée, mensuel pour l'instant. Oh la bonne initiative ! Plein d'adresses, de trucs, de conseils, de dates, de lieux... Bref, exactement ce qu'il faut pour mettre en contact organisateurs et joueurs. Je lui souhaite longue vie. Alain Borrel, 49 rue de la Chine, 75020 Paris.

● **Réalités** n° 10, 25 p., 16 FF/4 FS, bimestriel. Organe d'un club suisse très dynamique, à en juger d'après son programme... Fabien Michaud, Béthusy 21, 1005 Lausanne, Suisse.

● **Armaguedon** n° 0, prix inconnu, trimestriel. GN belges, beaucoup plus « private joke » que les précédents. Daniel Meert, 26 rue de la Verdure 1000 Bruxelles, Belgique. ■

Tristan Lhomme

** Organisé lors du tournoi France Sud Open de Toulon (voir rubrique Calendrier p.110-112).*

Modes d'emploi divers et variés

Comment ? Vous faites partie de ces grands timides qui ne savent pas se servir d'un minitel et qui pensent que 3615 Casus est exclusivement réservé aux élèves de Polytechnique ? Allons, allons, détendez-vous ! Et si nous nous expliquions ?...

Du bon usage des petites annonces

(PA + Envoi)

Parfois il est très amusant de voir des annonces « se croiser », tel annonceur cherchant désespérément un jeu... que propose un autre annonceur. Bien sûr, il est généralement fastidieux de passer en revue une liste d'annonces, surtout quand celles-ci sont très nombreuses. Mais, un petit effort vous fera souvent gagner beaucoup de temps, alors...

Nous rappelons que nous ne pouvons en aucune manière garantir les centaines de petites annonces proposées sur 3615 Casus.

Les mal intentionnés sont très rares, mais ils existent. Alors, autant respecter quelques consignes de prudence élémentaire...

- Traitez en priorité avec des personnes habitant le même département (voire la même ville) que vous. Ainsi, vous aurez la possibilité de vérifier que le « superbe exemplaire du Fiend Folio » que l'on vous a décrit n'est pas un simple ensemble de photocopies usagées...
- N'envoyez jamais d'argent avant d'avoir reçu ce que vous avez commandé.
- Payez toujours avec un chèque. Il y aura ainsi des traces de son encaissement, ce qui vous permettra, en cas de litige, de porter l'affaire devant un tribunal.
- Si vous êtes le vendeur, veillez à bien emballer vos envois postaux afin qu'ils ne risquent pas d'être endommagés. Et, surtout, expédiez-les en « recommandé avec accusé de réception » (prévenez l'acheteur qu'il devra supporter ce petit supplément de coût ; s'il est honnête, il ne protestera pas).
- Quand vous rédigez une petite annonce, décrivez minutieusement ce que vous cherchez ou vendez, vous éviterez ainsi bien des malentendus. Pensez aussi à indiquer le numéro de votre département dans l'intitulé de l'annonce, en plus d'une indication succincte de ce que vous vendez/cherchez (sachez que beaucoup de connectés ne survolent que les titres !).
- En cas de litige, n'oubliez pas que vous pouvez porter plainte auprès du tribunal d'instance dont dépend votre domicile.

Magic : The Gathering

(LUD + Envoi)

En attendant l'ouverture d'un service télématique consacré exclusivement au jeu le plus extrasupermégahypertout de ces dernières années (si, si, nous y pensons !), les fans de Magic disposent d'ores et déjà d'un mur qui leur est exclusivement réservé.

Ce mur est géré par des membres de l'association Arcanum Magicae (53 avenue Galliéni, 92400 Courbevoie) qui pourront les renseigner sur les règles du jeu, les nouvelles cartes, la participation au Tournoi des Grands Maîtres, etc.

Rien ne vous empêche en outre d'échanger quelques cartes avec des joueurs des quatre coins de l'Hexagone (je sais, je sais...).

Trouver des joueurs/meneurs de jeu

Une des premières vocations de notre service télématique a toujours été de faciliter les rencontres entre joueurs de tous les horizons. Deux solutions « principales » s'offrent à vous...

- **Les petites annonces**. Eh oui, encore elles ! Ce n'est pas pour rien qu'il existe une rubrique Partenaires, alors tapez PA + Envoi, puis consultez toutes les annonces qui ont été laissées par des joueurs qui, comme vous, se sentent un peu isolés.
Et si vous ne trouvez pas votre bonheur, pensez vous-mêmes à laisser un « avis à la population ludique » !
- **Le répertoire des clubs**. Vous en connaissez beaucoup, vous, des listes qui vous proposent les coordonnées de 500 clubs de France et de Navarre ? Et cette liste est sans cesse remise à jour, complétée, etc. Rappelons qu'il n'est pas indispensable de remplir toutes les lignes de la fiche de consultation pour faire une recherche. Ainsi, par exemple, si vous voulez seulement connaître les clubs pratiquant le grandeur-nature en Moselle, n'indiquez que le numéro du département en question (57) et le code correspondant au type de jeu qui vous intéresse (5) avant de frapper sauvagement la touche <Envoi>...

Enfin, si vraiment vous ne trouvez pas de joueurs dans la région désertique où vous vivez, consultez l'Annuaire des manifestations (CAL + Envoi) afin de pouvoir vous rendre à la convention la plus proche de votre domicile. Vous y rencontrerez certainement quelqu'un qui partage votre passion.

Annoncer une manifestation

(CAL + Envoi)

La rubrique Calendrier est décidément une belle invention. Non seulement elle permet de faire savoir au monde télématique tout entier que vous organisez de jolis tournois et autres superbes conventions, mais en plus – pour peu que vous vous donniez le mal de remplir correctement votre fiche d'inscription – votre annonce aura toutes les chances d'être reprise dans le Calendrier des Nouvelles du Front de Casus Belli. C'est beau le progrès, non ?

Maintenant, encore faut-il savoir en tirer parti... Si vous vous contentez d'un texte lapidaire du style « 6 novembre, tournoi med-fan à Sucy-en-Brie », personne n'y comprendra rien et, franchement, vous n'aurez pas grande chance d'attirer du monde. Pensez à préciser certains détails qui ont leur importance : nom des jeux utilisés pour les compétitions, lieu exact où se déroulera la manifestation, heures d'ouverture, organisateurs, « personnalités » présentes, adresse et/ou téléphone de la personne à contacter, prix de l'entrée ou de l'inscription, etc.

Vous verrez, votre annonce sera beaucoup plus efficace ! ■

Echos des Murs

Quand ils ne parlent pas de la supériorité des Nains sur les Elfes ou des mérites comparés de tel ou tel éditeur, nos connectés se laissent aller parfois à de profondes réflexions sur leur passion.

Voici quelques extraits du mur Jeux de Rôle (JdR + Envoi) de 3615 Casus...

« Les Elfes n'ont pas tout découvert. La preuve, ce sont les Nains qui ont inventé la stupidité ainsi que le mauvais goût. » (Keldar, ranger demi-elfe)

« Je rêve d'une approche du jeu de rôle avec un minimum de règles... Oh, certes, les PJ voudront toujours, le plus naturellement du monde, régler leurs combats à grands coups de dés, lançant ces petits morceaux de plastique comme ils asséneraient des coups d'épées.

Mais ne peut-on pas se détacher un peu des règles pour le reste ?... Pour l'instant, je suis encore contraint de faire semblant de lancer les dés derrière mon écran, sous peine d'encourir les foudres des joueurs qui crieraient autrement à mon manque d'impartialité ! Mais, ne pouvez-vous concevoir la possibilité du jeu de rôle sans règles, laissant une TRES large place à l'impro ? » (Atheo)

« Atheo... un petit conseil : ne fais jamais lire les règles d'un jeu à un joueur. Contente-toi de lui expliquer... Pour le jeu de rôle sans règles, réfléchis.

Les règles servent à la gestion des PJ, des PNJ, etc. Bref, de tout ! Même Ambre, qui n'utilise pas de dés, utilise des règles. Sinon, ce serait le chaos, l'arbitraire pur... Rassure-toi cependant, moi aussi je fais semblant de lancer mes dés derrière le paravent, mais je triche pour la bonne cause... » (Ayorel)

« Les Demi-Elfes sont, comme leur nom l'indique, des Elfes, c'est-à-dire de dangereux rêveurs mégalomanes, prétentieux et ethnocentristes... » (Kalgor le Nain)

CASUS BELLI n° 81 juin-juillet 1994. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 2e trimestre 1994. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright © CASUS BELLI 1994. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint stagiaire : Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Kooka Latombe-Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Igor Chevalier, Cyrille Daujean, Denis Gerfaud, Thierry Graffet, Didier Guiserix, Eric Guttierez, Eric Puech, Thierry Ségur.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing : Capucine Thévenoux. Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Abonnements : Patrick Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Pierre Bieuron. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, assistée de Jean-Christophe Derrien, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR, L'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur, Ambre est édité en français sous licence Phage Press par Descartes Éditeur, Rêve de Dragon est édité par MultiSim, Mega III est édité par Descartes Éditeur.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT, tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP, tél. : (1) 60.69.56.16.

Les Relais Descartes

ont le plaisir de vous inviter à découvrir les...

JEUX D'HIER... D'AUJOURD'HUI ET DE DEMAIN

Vanité - École française. © Willi PETER - EXPLORER



de société

de cartes

de simulation

de réflexion

de casino

Figurines

Cadeaux

PLUS DE 50 BOUTIQUES

VOIR LISTE DES RELAIS BOUTIQUES P 108

